

HOMEWORLD: CATAclysm



SOMMARIO

PARTE UNO - BRIEFING STORICO	3
La storia dello sbarco su Hiigara	4
Il rude risveglio	6
La storia dei Kiith	8
La storia del Kiith Somtaaw	9
La Repubblica Taiidan	14
I Predoni Turanic	17
PARTE DUE - BRIEFING TECNICO E GUIDA AL GIOCO	19
Installazione	20
Controlli di gioco	20
Tattiche e formazioni	28
Altri Comandi	36
Iniziare una partita	55
Internet	63
Opzioni	68
Opzioni di gioco	73
PARTE TRE - L'ALBERO DELLE TECNOLOGIE	77
Albero tecnologico dei moduli Somtaaw (multigiocatore)	78
Albero tecnologico Somtaaw (multigiocatore)	79
Albero tecnologico della Bestia (multigiocatore)	81
PARTE QUATTRO - LE ASTRONAVI	83
Astronavi del Kiith Somtaaw	84
Astronavi dei Predoni Turanic	101
Astronavi dei Lealisti Taiidan	107
PARTE CINQUE - RICONOSCIMENTI E SERVIZIO CLIENTI	133
Riconoscimenti	134
Assistenza	141

PARTE UNO - BRIEFING STORICO



LA STORIA DELLO SBARCO SU HIIGARA

La storia dell'esodo Kushan verso Hiigara è ampiamente conosciuta e raccontata: molti di noi sanno già tutto ciò che c'è da sapere su quel viaggio. In sei mesi, gli unici superstiti della nostra razza viaggiarono dall'esilio del pianeta Kharak al mondo che fu e sarà la nostra patria. Quel viaggio fu un importante punto di svolta non solo per la popolazione Kushan, ma anche per buona parte della galassia civilizzata: il ritorno a Hiigara non rappresentò solo la fine di un esilio durato 3.000 anni, ma anche la caduta dell'impero Taiidan e della sua tirannia, che opprimeva miliardi di esseri.

Secondo l'antico sistema di datazione di Kharak, i Kushan tornarono a Hiigara nell'anno 1216 (anno standard galattico 9510). Per ricordare per sempre quel momento solenne, il Kiith Sjet decise che da quel giorno sarebbe entrato in vigore un nuovo calendario, che avrebbe preso inizio dal momento in cui il primo Kushan aveva rimesso piede sul suo pianeta natale. Da allora, il giorno dello sbarco su Hiigara ha segnato l'inizio di un nuovo Anno Zero: i giorni sono misurati sul periodo di rotazione di Hiigara e gli anni in base alle rivoluzioni del pianeta intorno al suo sole.

Secondo il nuovo sistema di datazione, queste parole vengono scritte nell'anno 15 della nuova era (ASG 9525), a quindici anni di distanza dallo sbarco. In questa decade e mezza la popolazione Kushan ha vissuto un tempo di celebrazione e di avversità: i sopravvissuti all'esodo da Kharak sono stati 550.000, ma la nostra società ha dovuto sopportare uno stress tremendo: non è rimasto un solo aspetto dell'esistenza Kushan che non sia stato modificato forzatamente, in considerazione della nostra nuova situazione. Persino nelle cose più semplici, come il fornire cibo e protezione alla nostra gente, abbiamo incontrato difficoltà ben oltre ogni più pessimistica previsione.

La difesa dei cittadini è stata comunque il nostro maggiore problema: i Bentusi e la nuova Repubblica Taiidan hanno creato una piccola zona di sicurezza intorno a Hiigara, in una regione del diametro approssimativo di 10 anni luce. Tutto ciò che rientra nel raggio di 5 anni luce da Hiigara, però, è considerato nostro territorio e noi lo dobbiamo difendere. I nostri Kiith guerrieri devono continuamente pattugliare le rotte spaziali, per evitare che cadano in mano non solo delle numerose navi pirata che infestano il settore, ma anche degli ultimi nuclei residui della flotta imperiale.



L'Astronave Madre, che un tempo ha condotto in salvo la nostra gente viaggiando per 35.000 anni luce di spazio sconosciuto, non è più pienamente operativa. Privata della guida senziente di Karan Sjet, i suoi motori funzionano in modalità automatica: ora l'unità serve come stazione spaziale orbitante e cantiere navale. Grazie a un equipaggio, fortemente ridotto, di 8.000 ingegneri, oggi l'Astronave Madre fornisce un alloggio a tutti coloro che lavorano in bassa orbita e ha creato oltre trenta vascelli di classe Trasporto, dal giorno dello sbarco su Hiigara. Grazie a questi sforzi sensazionali abbiamo potuto creare una nuova forza spaziale, basata su sei grandi flotte. Oggi, queste astronavi sono in carico ai più potenti Kiith guerrieri: le flotte di Manaan, Soban, Naabal, LiirHra, Paktu e Kaalel pattugliano a turno i sistemi esterni, sorvegliando le rotte commerciali e difendendo Hiigara.



Risolvere i problemi della vita quotidiana della nostra gente è stato un compito arduo: fino all'anno 11 (ASG 9521), il razionamento del cibo era una pratica comune e ancora oggi, sulla superficie di Hiigara, in migliaia lavorano alla costruzione di nuovi edifici. Eppure, anche se provvedere al cibo quotidiano per tutti noi è stato molto difficile, ancora più impegnativo si è rivelato il soddisfare i bisogni di tipo politico. La società Kushan è in continua mutazione fin dai tempi dell'Esodo: trovare il modo per far sì che tutti possano esprimere le proprie opinioni è un enorme problema, anche perché nessuno sarà mai completamente soddisfatto dalle soluzioni proposte.

Il Nuovo Daiamide è stato fondato nell'anno 4 della nuova era (ASG 9514), nella gloria della nostra nuova capitale planetaria, Asaam Kiith'sid. L'Assemblea Daiamide è ancora il principale organo di governo della razza Kushan, anche se i suoi detrattori proclamano che il Nuovo Daiamide non è in grado di esercitare la stessa imparzialità che contraddistingueva il suo predecessore, su Kharak. Questi agitatori affermano che l'Assemblea attuale è in mano all'eccessivo potere di poche famiglie: e purtroppo c'è del vero in queste affermazioni! Più di metà della popolazione Kushan ora fa parte di sole sei Kiith e, in virtù di questa preponderanza numerica, queste famiglie hanno assunto un potere senza precedenti. I Paktu, i Manaan, i Sjet, i Naabal, i LiirHra, i Kaalel e i Soban sono di gran lunga i Kiith più importanti esistenti e il numero combinato dei loro membri supera le 300.000 unità. In contrasto, la maggioranza degli altri Kiith di Hiigara possono contare al massimo su qualche centinaio di anime, quando sono abbastanza fortunati. In alcuni casi ci sono Kiith, che un tempo su Kharak erano forti di 100.000 persone, che sono ridotti a soli trenta o quaranta membri.

Questi Kiith di piccole dimensioni oggi sono noti collettivamente con il nome di Dormienti, anche perché buona parte di essi hanno trascorso l'intero viaggio da Kharak a Hiigara nelle camere di sospensione criogenica. Di estrazione e storia molto diversa, l'unica cosa che oggi questa gente ha in comune è l'assoluta mancanza di peso nell'attuale Daiamide. Incapaci di confrontarsi con i Kiith più grandi, che avanzano pretese su interi continenti, e sfiancati da anni di lotta per ottenere il diritto di parola nell'Assemblea, molti di questi piccoli Kiith hanno abbandonato la speranza di ottenere una loro terra su Hiigara. Dozzine di clan dei Dormienti hanno deciso negli ultimi anni di abbandonare i loro antichi nomi, diventando dei vassalli e unendo le loro linee di sangue con casate potenti come i Paktu o i Naabal. L'onore della famiglia, come sempre, ha dovuto chinare la testa dinanzi all'esigenza di sopravvivere: arrendersi di fronte alle necessità è un'antica tradizione fra i Kushan. Esiste la concreta possibilità che il sistema dei Kiith, che ancora ci ricollega alla nostra antica vita su Kiith, sia destinato in breve tempo a svanire nel nulla.



IL RUDE RISVEGLIO

I Dormienti dell'Astronave Madre non hanno saputo della distruzione di Kharak fino al momento del loro risveglio, una volta sbarcati su Hiigara.

IL RUDE RISVEGLIO

Uno degli aspetti più difficoltosi dello sbarco su Hiigara fu la rianimazione dei cosiddetti 'Kiith Dormienti', vale a dire del 92% della nostra popolazione attuale, che compì il viaggio da Kharak a Hiigara nel sonno della sospensione criogenica. Dopo l'arrivo su Hiigara, la maggior parte dei

Dormienti dovette fronteggiare un forte shock, al momento di riprendere i sensi. In un certo senso, ancora oggi la nostra società sta cercando di riprendersi dalle notizie che le sono bruscamente piombate addosso non appena ha ripreso a vivere.

Ci furono, è vero, notizie molto buone. Tutti i Dormienti furono lieti di sapere che l'Astronave Madre e il suo equipaggio erano arrivati sani e salvi sul pianeta natale, risolvendo così il mistero delle nostre origini e sconfiggendo l'oppressivo regime che ci aveva un tempo costretti all'esilio. L'impatto delle cattive notizie fu però tremendo: al contrario degli uomini e delle donne che durante il viaggio avevano combattuto per sopravvivere, i Dormienti avevano semplicemente un vuoto di sei mesi e così lo shock di quanto accaduto li colpì con tutta la sua violenza, particolarmente per quanto riguarda la distruzione di Kharak.

Nessuno di coloro che si risvegliarono su Hiigara scampò al senso di perdita e smarrimento... a volte accompagnato da un profondo senso di colpa. Quando entrarono nelle camere criogeniche, la maggior parte dei Dormienti aveva accettato la possibilità di non rivedere mai più i propri cari, ma pensava di dover affrontare i pericoli a bordo dell'Astronave Madre, mentre essi sarebbero rimasti al sicuro su Kharak. I Dormienti accolsero la loro missione con spirito di sacrificio, confortati dal fatto che le loro famiglie li avrebbero ricordati per sempre, nel peggiore dei casi. Quando, al risveglio, appresero che tutto ciò che restava della nostra razza era a bordo dell'Astronave Madre, molti non ressero a quell'orrenda rivelazione. Nelle settimane successive allo sbarco su Hiigara, si contò un numero impressionante di suicidi.

Solo un Kushan su sessanta era a bordo dell'Astronave Madre, al momento del lancio. I volontari che si erano offerti per la sospensione criogenica vennero selezionati in base ad alcuni criteri, come le capacità personali, l'età e la salute fisica. Al momento sembrò la situazione migliore, ma quella decisione puramente pratica portò a una serie di conseguenze crudeli. Per esempio, non venne accettata a bordo alcuna persona con meno di diciassette anni, o più di cinquanta: il procedimento criogenico era considerato troppo rischioso per questi soggetti; quindi, sull'Astronave Madre non c'erano né bambini né anziani. Quando Kharak fu consumato dalle fiamme, la maggioranza dei Dormienti perse i propri legami con il passato e con il futuro: non gli restò altro che qualche secondo di immagini dei collegamenti satellitari... Immagini nelle quali i loro cari venivano bruciati vivi dall'Impero Taiidan.

La distruzione di Kharak generò un grande odio nel cuore dei Kushan, questo è fuori di ogni dubbio. La ferocia degli attacchi imperiali, contro Kharak e contro le camere criogeniche dove si trovavano i Dormienti, aveva suscitato una sete di vendetta insaziabile nei risvegliati... Ma come in molti osservarono, guardare il filmato nel quale le forze speciali dell'Imperatore venivano fatte a pezzi non era come esserci stati! Ancora oggi dobbiamo fare i conti con questa rabbia, in molti modi diversi, mentre l'intera società è ancora percorsa da un forte risentimento verso i Taiidan.



Naturalmente, la maggior parte della nostra gente comprende la differenza fra l'Impero, che ci ha provocato tanti dolori, e l'attuale Repubblica Taiidan, sotto assedio, guidata dai ribelli che ci hanno aiutato a raggiungere Hiigara... Purtroppo, però, non tutti la pensano in questo modo. Con la minaccia dell'Impero sempre presente, per molti Kushan l'unico Taiidan buono è quello morto: oggi persino molti moderati stanno spingendo per l'annessione al nostro dominio degli antichi pianeti Taiidan, in nome della sicurezza di Hiigara.

Tutti noi abbiamo dovuto cercare di riconciliarci col nostro passato, per quanto possibile. Alcuni si sono gettati nei duri lavori di costruzione, riprovando a ricreare almeno una piccola parte di ciò che hanno perso: altri si sono dedicati al crescere nuovi bambini per ripopolare i Kiith. Altri ancora si sono offerti volontari nell'esercito e dedicano la loro vita a combattere contro i pirati e gli imperiali, ai confini del nostro dominio. Per altri ancora, però, tutto questo non è stato sufficiente...

Nessuno impersona l'odio Kushan verso gli imperiali in modo più marcato dell'uomo che è ora conosciuto come Ifrit Tambuur'sa. Ifrit è l'ultimo membro vivente del Kiith Tambuur e per gli ultimi dodici anni ha soggiornato a lungo nella nuova Repubblica Taiidan. Tambuur'sa e la sua giovane moglie, Dava, furono gli unici membri del Kiith Tambuur a essere inseriti nella lista dei Dormienti, su Kharak: essi furono congelati fianco a fianco, alcuni mesi prima del lancio dell'Astronave Madre. Purtroppo, quando i Taiidan distrussero Kharak, aprirono il fuoco anche contro le unità di contenimento criogenico: la cellula di Dava Tambuur fu una delle molte a essere irrimediabilmente danneggiata dall'attacco nemico e la donna morì nel corso del viaggio verso Hiigara. Quando Ifrit Tambuur si risvegliò dal suo lungo sonno, scoprì di aver perso non solo il suo intero Kiith, ma anche la sua amata moglie. Egli dichiarò allora Paaura contro l'Impero Taiidan e molti Kushan sopravvissuti, che simpatizzavano con la sua causa, si dichiararono membri onorari del Kiith Tambuur, per condividere la sua 'vendetta eterna', ciò che significa il termine Paaura. Da allora questo giovane vendicativo è divenuto il più famoso cacciatore di taglie di questo quadrante della galassia ed è riuscito a fare sue le ricompense per più di trecento criminali di guerra imperiali.



LA STORIA DEI KIITH

La società su Kharak è organizzata in una serie di libere associazioni di famiglie. Un gruppo di molte famiglie viene definito con il termine Kiith (plurale: Kiith), struttura che, secondo molti archeologi, affonda le sue radici indietro nel tempo, fino a risalire al nostro arrivo sul pianeta Kharak. L'interpretazione delle antiche leggende e la traduzione dei testi ritrovati nelle rovine di Khar-Toba ha permesso di capire che il viaggio dei nostri progenitori verso questo mondo fu così arduo da cancellare qualsiasi forma di struttura sociale esistente tra loro, con l'eccezione dei più basilari legami famigliari.

Ogni Kiith è basato su una gerarchia, non molto rigida, dove la posizione sociale di ogni individuo dipende dal suo ruolo nella famiglia. Originariamente il sistema considerava come elemento principale l'anzianità, ma con il cambiare della vita su Kharak, susseguente all'introduzione di nuove tecnologie, anche i Kiith sono cambiati, tanto che ora l'ordine di importanza all'interno delle famiglie viene stabilito più dalle ricchezze e dall'influenza personale, che dall'età. L'organizzazione interna dei vari Kiith è estremamente simile e modellata su quella di una famiglia patriarcale: quando in un Kiith esistono più famiglie, una principale, una secondaria e le altre sottomesse, resta sempre in vigore il sistema famigliare, con la famiglia più importante che prende tutte le decisioni sul destino del Kiith e quelle meno potenti che devono prestarle giuramento di fedeltà. La famiglia predominante all'interno del Kiith viene identificata come la Kiith-sa.

La struttura appena descritta non è comunque strettamente costrittiva in quanto, anche se non è semplicissimo, le varie famiglie sono libere di cambiare le proprie alleanze a seconda della loro convenienza. La posizione delle famiglie predominanti varia, in meglio o in peggio, anche a seconda del numero di famiglie minori che giurano fedeltà. Esiste anche un'altra eventualità, molto più rara: un vero e proprio cambio di Kiith da parte di una famiglia, quando pure non si tratta della fondazione di un nuovo Kiith.

Nei tempi antichi, una Kiith-sa poteva proclamare guerra a nome di tutto il Kiith, richiedere alle altre famiglie di dedicare tempo e finanze ai suoi progetti o addirittura decidere di spostare l'intero Kiith verso altre regioni. Ai tempi nostri, però, la Kiith-sa agisce esclusivamente come leader politico e finanziario, mettendo in pratica i voleri dell'intero Kiith, stabiliti solitamente con la formula del referendum. Le Kiith-sa dell'intero Kharak si incontravano regolarmente nel Grande Consiglio Daiamide, che si teneva nella capitale Tiir, per dibattere di questioni politiche di rilevanza globale e risolvere eventuali conflitti legali sorti fra due o più Kiith.

Tradizionalmente, i Kiith concentrano la loro potenza in uno o due campi specifici, nei quali tutte le famiglie che li compongono concentrano la loro energia. Per esempio, il Kiith Sjet è da sempre quello più avanzato nello sviluppo delle scienze, da oramai più di mille anni, e ancora oggi dispone dei laboratori computerizzati più potenti, che vengono spesso utilizzati anche dagli altri Kiith che svolgono ricerche di tipo scientifico. Le alleanze tra i diversi Kiith sono spesso basate sui mutui interessi e spesso si concludono con la creazione di legami molto forti, che possono addirittura portare alla riorganizzazione interna dei vari Kiith.

Mai, comunque, il sistema dei Kiith ha dovuto fronteggiare uno sconvolgimento pari a quello che si è verificato negli anni seguenti lo sbarco su Hiiagara, il nostro pianeta natale.



LA STORIA DEL KIITH SOMTAAW

Ben poco si sa delle origini del Kiith Somtaaw, anche se è certo che quest'antica famiglia può far risalire il suo lignaggio a più di 1.000 anni di storia su Kharak. I Somtaaw avevano le loro dimore ancestrali fra i picchi e le vallate della catena montuosa di Khontala, una delle principali dell'emisfero settentrionale di Kharak. Nel primo e nel secondo secolo, i possedimenti Somtaaw a Khontala erano vasti e ricchi: essi spaziavano da fattorie a dighe, da mulini a fortezze e città, fra le quali le famose città murate di Hameln e Gydeo. Il Kiith era completamente autosufficiente: le coltivazioni a terrazze nei fondovalle e i pascoli delle alte quote producevano una grande sovrabbondanza di cibo, che i Somtaaw potevano usare per intavolare prosperi commerci.

A iniziare dall'anno 178, numerosi artisti di Kharak, delle più svariate discipline, si unirono sotto il patronato di Teigor Somtaaw, uno dei più illuminati Kiith'sid di quel periodo. Il Kiith Somtaaw, che poteva allora contare su centinaia di artigiani, pittori, architetti e tessitori, cominciò a realizzare una serie di templi sulle pendici montane del Lungma Jiin, il "Tetto del Mondo". In tutto vi erano trentatré templi, che conducevano il pellegrino dalle sabbie del deserto di Kasaar alla sommità di quella che era allora la montagna più alta del pianeta.

Collettivamente, i trentatré templi dei Somtaaw erano noti come il "Sentiero Luminoso". Per quasi quattrocento anni, tutti i credenti di Kharak percorsero il Sentiero per elevare i loro spiriti, e praticamente tutti gli abitanti del pianeta cercavano di percorrerlo almeno una volta nella vita. A cominciare dal primo tempio, l'Oracolo di Tala, la distanza che i pellegrini riuscivano a percorrere a piedi veniva considerata pari alla forza della fede che ardeva nei loro cuori.

La stragrande maggioranza degli abitanti di Kharak concludeva il suo pellegrinaggio al Settimo Tempio, la famosa "Cupola del Paradiso", che si trovava nella città fortificata di Gydeo. Per quei pochi che sentivano l'ulteriore bisogno di avvicinarsi a Dio, comunque, c'erano altri ventisei templi lungo il Sentiero Luminoso, ognuno sempre più inaccessibile del precedente. Il più elevato di tutti era il Tempio dei Misteri, che in pochissimi riuscivano a vedere: la sommità del Lungma Jiin era un cumulo di granito rotto e di ghiaccio sottile, costantemente battuta da venti gelidi e impetuosi. Secondo la leggenda, all'interno dell'altare di questo tempio si trovavano le più sacre reliquie dei Somtaaw, che potevano essere toccate dai pellegrini che riuscivano a giungere sin là. Si trattava della famosa Pergamena di Metallo Stellare, che si diceva essere stata scritta per mano dello stesso Jakuul, in una lingua incomprensibile agli uomini del pianeta.

Fino alla scoperta della Khar Toba, la maggior parte degli studiosi di Kharak ritenne sempre che la Pergamena di Metallo Stellare dei Somtaaw fosse soltanto un mito, come il Calice della Vita di un'altra famosa leggenda di Kharak. Prima della scoperta della Guidestone, la Pergamena di Metallo Stellare veniva considerata alla stregua della spada Soban Caaliburnos, oppure della Lancia Infuocata di Gaalsi. Dopo la scoperta della pietra stellare, però, vi fu un grande interesse per le reliquie dei Somtaaw: molti scienziati e storici di prim'ordine, fra i quali la famosa Mevath Sagald, si unirono per presentare una mozione davanti al Grande Daiamide di Tiir, richiedendo che i templi superiori dei Somtaaw, che erano chiusi agli estranei da più di trecento anni, riaprirono le loro porte dinanzi agli studiosi.

La mozione non venne però approvata prima dell'atroce distruzione di Kharak. I rappresentanti del Kiith Somtaaw espressero tutta una serie di eccezioni dinanzi al Daiamide, arrivando a pretendere che gli studiosi raggiungessero il Tempio dei Misteri a piedi, vestiti con i tradizionali abiti dei pellegrini! Sagald e i suoi compagni dichiararono 'ridicola' questa pretesa e presero a riferirsi apertamente ai Somtaaw come a 'barbari retrogradi'. Molti sostenitori di Sagald puntualizzarono che il Daiamide era stato fondato per essere sede di discorsi fondati sulla logica e non per ascoltare ridicole superstizioni!



Le argomentazioni di entrambe le parti erano ancora in discussione al momento del lancio dell'Astronave Madre: oramai è impossibile sapere che cosa avremmo potuto scoprire dalle Pergamene dei Somtaaw, perché esse sono state distrutte insieme all'intero Kharak. Fra i superstiti del Kiith, risvegliatisi quindici anni fa su Hiigara, non vi è inoltre nessuno che le abbia mai viste. Fin dagli ultimi giorni delle Guerre dell'Eresia, comunque, il Kiith Somtaaw aveva in gran parte abbandonato la sua connotazione di Kiith religioso. All'inizio dell'Esodo, infatti, la maggioranza dei suoi membri erano ormai impegnati in un altro tipo di attività, per la quale sono ancora oggi rinomati: l'estrazione mineraria.

La trasformazione del Kiith Somtaaw da un Kiith di tipo religioso a uno dedito all'estrazione mineraria è stato un processo lento e doloroso, che ha visto susseguirsi generazioni vissute di privazioni e sofferenze. I secoli delle Guerre dell'Eresia furono un periodo difficile per i Somtaaw: le montagne di Khontala formavano una barriera naturale fra le forse dei Gaalsi e dei Siid ed entrambe le fazioni cercarono di tirare dalla loro parte i Somtaaw per più di cento anni. Il flusso dei pellegrini nei templi Somtaaw diminuì drammaticamente, nel mondo in guerra, e spesso nei forzieri del Kiith non vi era più denaro sufficiente per mantenere i templi nelle loro condizioni originarie, stazioni di sosta lungo il Sentiero Luminoso. Infine, nell'anno 675, tutti e trentatré i templi Somtaaw vennero proibiti agli estranei, con l'eccezione dell'Oracolo di Tala e della Cupola del Paradiso.

Per via della loro naturale rigidità e della protezione naturale garantita dalle strette vallate e dai picchi inaccessibili della loro terra natia, i Somtaaw furono in grado di respingere sempre gli invasori, anche nei tempi più bui del conflitto fra Siidim e Gaalsien. Fu più difficile, però, resistere alla tentazione di divenire un clan vassallo, specialmente quando i possedimenti Somtaaw, facili da difendere, si rivelarono anche facili da escludere da qualsiasi rotta commerciale. Bastava una piccola guarnigione per chiudere il valico principale di Kasaar, intrappolando i Somtaaw nella loro fortezza montana: gli invasori non potevano entrare, ma nemmeno le carovane di merci e i viandanti potevano farlo. I contatti con il mondo esterno furono sporadici per tutto l'ottavo e il nono secolo... I Somtaaw, semplicemente, non possedevano merci di tale attrattiva da invogliare a percorrere la strada di Kasaar.

Le cose cambiarono nell'anno 789, quando Kuura Somtaaw, allora Kiith'sa dei 30.000 membri del clan che vivevano nella regione di Khontala, si svegliò una notte dopo uno strano sogno. Kuura aveva visto l'immagine dei Dio Sajuuk che conficcava un'enorme spada rossa nella terra delle montagne di Khontala, in una regione remota, lontana da ogni insediamento. Spinto dall'urgenza della sua visione, la donna ordinò a molte famiglie di dimensioni limitate di iniziare degli scavi in quella vallata. I Somtaaw obbedirono, seppur contro voglia, anche perché la loro Kiith'sa era una discendente del tempio femminile di Tala: ben presto molti Somtaaw si trasferirono in quella zona e iniziarono le ricerche, anche se nessuno sapeva bene che cosa dovesse cercare.

Quello che trovarono i Somtaaw in quella remota vallata fu la più ricca miniera di ferro mai vista su Kharak, una miniera a soli due metri di profondità sotto i soffici sedimenti del fondovalle. Lì vi era metallo a sufficienza per creare centomila spade e il Kiith Somtaaw rese presto pubblico il suo ritrovamento al resto del mondo. Anche se sia i Siid che i Gaalsi offrirono enormi somme di denaro per comprare la miniera, oppure il minerale da essa prodotto, Kuura Somtaaw si rifiutò di trattare con entrambe le parti. Ella disse: "Perché dovrei fornire a questi pazzi il coltello col quale tagliarmi la gola?".

I Somtaaw costruirono invece le loro fonderie e cominciarono a unire il ferro al carbone, producendo un acciaio di durezza estrema... Un materiale prezioso quanto l'oro, in quei tempi pericolosi. I Somtaaw strinsero un patto di alleanza con i Soban, il Kiith mercenario, con il patrocinio di Kuura Somtaaw, che mise così a frutto l'acciaio della miniera e le superbe armi che esso poteva produrre. In cambio di un tributo annuale dalle fonderie di Hameln, i Soban firmarono un contratto senza precedenti: il Kiith mercenario accettò di assicurare la percorribilità e la sicurezza del valico di Kasaar per un periodo di tempo di cento anni!



Con la collaborazione dei Naabal, i Somtaaw estesero la loro rete di operazioni, lanciandosi nella loro nuova professione con l'entusiasmo tradizionale del loro Kiith. Anche se non riuscirono mai a sviluppare in proprio alcun avanzamento tecnologico di rilievo, essi erano sempre i primi a comprare, copiare oppure ottenere in altro modo qualsiasi nuovo strumento o nuova tecnica, non appena un altro Kiith lo creava. Così i Somtaaw trassero grande profitto dall'introduzione delle trivelle a vapore, delle ferrovie a scartamento ridotto e degli esplosivi chimici. Nel periodo dell'Esodo, il Kiith Somtaaw contava quasi 500.000 anime e aveva possedimenti tali da consentirgli di porsi alla pari con i più grandi Kiith industriali, i Naabal e i Lir'Hra, arrivando a costruire le prime miniere extra-planetary, nella cintura degli asteroidi di Kharak.

Il ritorno a Hiigara non fu un per i Somtaaw un grande evento come per molti altri Kushan. Anche se alcuni membri del Kiith rimasero svegli durante il viaggio da Kharak, con il compito di condurre e mantenere in efficienza i Collettori di Risorse, la grande maggioranza dei superstiti del Kiith erano dei Dormienti. Quando essi si svegliarono sul pianeta natale, appresero con orrore che le loro famiglie e tutto ciò che avevano su Kharak non esisteva più e che non vi era alcuna speranza di tornare indietro. Di un Kiith che un tempo era stato tanto potente, rimanevano soltanto 15.000 persone, meno di un ventesimo della popolazione originaria. La maggior parte di questi 15.000 individui, inoltre, erano uomini.

Gli anziani del Kiith Naabal parlano dinanzi al Nuovo Daiamide.

L'influenza dei Somtaaw subì un altro duro colpo a causa di un confronto politico con il Kiith Naabal, che cercò, sette anni dopo lo sbarco, di assorbire i Somtaaw come clan vassallo. Davanti al Nuovo Daiamide essi affermarono che il Kiith Somtaaw aveva grandi capacità, che sarebbero state messe a frutto nel modo migliore per Hiigara solo se incanalate attraverso l'apparato industriale dei Naabal. Secondo i Naabal, era nell'interesse di tutti gli abitanti di Hiigara che il Kiith Somtaaw divenisse loro vassallo e mettesse la propria esperienza nell'estrazione mineraria al servizio delle colonie Naabal sparse nel settore di spazio Hiigarana. Nell'ultima decade, inoltre, si erano già verificate numerose "fusioni" di questo tipo, dalle quali solitamente entrambe le parti avevano tratto beneficio.

I Somtaaw, però, rifiutarono la proposta in modo sdegnato, e il dibattito fra i membri del Kiith e i sostenitori dei Naabal davanti al Nuovo Daiamide viene già citato da molti come un evento di portata storica. Secondo i superstiti Somtaaw, i Kiith di maggior ricchezza e dimensioni, come i Naabal, starebbero conducendo una campagna per privare i più deboli Kiith Dormienti dei loro diritti sovrani, quale per esempio quello di reclamare il possesso di territori su Hiigara, di avere una rappresentanza nel Daiamide e di accedere ai cantieri di costruzione di navi stellari dell'Astronave Madre. Considerato che da questi cantieri erano già uscite le flotte dei Kiith più grandi, composte da non meno di quindici gruppi d'assalto l'una per Naabal, Soban, Kaalel e Manaan, il Kiith Somtaaw affermava che ora i cantieri dovevano lavorare per concedergli il diritto di cercare fortuna fra le stelle. Essi proposero di costruirsi con le proprie forze una flotta stellare, di dimensioni proporzionate al loro numero.





Durante il dibattito Somaaw/Naabal, i membri di molti Kiith usciti distrutti dal viaggio da Kharak si unirono ai Somaaw come nuove famiglie, facendo salire il numero dei componenti del clan da 15.000 a 25.000 nel giro di pochi mesi. Questa questione venne discussa per mesi dinanzi al Daiamide, dove i Kiith più grandi dibatterono violentemente. Il Kiith Soban onorò i suoi antichi legami con i Somaaw e si oppose alla crociata per il potere dei Naabal, e così fecero i Paktu, un Kiith incline a supportare i Somaaw sia per ragioni di affinità storica che per motivi di rispetto verso tutti i Kiith minori che cercavano nuova vita nei Somaaw. Dal lato opposto dello schieramento, il Kiith LiirHra si era schierato apertamente a fianco dei Naabal, citando come esempio i grandi benefici prodotti dalla loro unione con i resti del Kiith Hraal.



La Kuun-Lan viene sottoposta alle ultime verifiche di sistema prima del lancio. La Faal-Corum ha mollato gli ormeggi due giorni prima.

La questione venne infine risolta in modo favorevole al Kiith Somaaw per un pugno di voti al Daiamide, e solo dopo che i Somaaw riuscirono a convincere tutti i Kiith minori

a minacciare uno sciopero generale di protesta. Anche se molti dei principali Kiith accusarono i Somaaw di fomentare disordini nel sistema sociale a loro vantaggio, il risultato fu che ai Somaaw fu permesso di utilizzare i cantieri dell'Astronave Madre per un periodo di tempo estremamente limitato, dopodiché anche molti altri Kiith avrebbero potuto usarla. Nel tempo a loro disposizione, i Somaaw realizzarono due enormi vascelli minerari, la Kuun-Lan e la Faal-Corum, che vennero lanciati, con equipaggio completo, in meno di quarantacinque giorni. Nell'ultimo periodo di controllo sull'Astronave Madre, il Kiith Somaaw costruì un'ultima astronave, la Clee-San, una fregata di ricerca spaziale dotata di tutte le tecnologie più moderne. Gli studenti di storia possono notare che i nomi di tutte e tre le astronavi derivano dai nomi di alcuni dei templi del Sentiero Luminoso: Kuun-Lan, 'Fiamma purificatrice', Faal-Corum, 'Pellegrino Silente' e Clee-San, 'Indagatore della Verità'.



La Clee-San, la terza e ultima astronave del Kiith Somaaw. Progettata per l'esplorazione mineraria dello spazio profondo, la Clee-San è equipaggiata con potenti sensori e con strutture scientifiche di bordo all'avanguardia.

Da quel giorno e fino ad oggi, i Somaaw hanno esplorato molti sistemi nei pressi di Hiigara. Anche se limitati nel numero, essi hanno fondato una serie di stazioni minerarie dove si estraggono elementi rari e preziosi, che vendono a tutti i clienti ammessi dai regolamenti commerciali Hiigariani in vigore. Come tutte le astronavi dei Kiith, anche i loro vascelli sono tenuti a rispondere a qualsiasi convocazione per la difesa del settore spaziale di Hiigara: a parte questo vincolo col loro pianeta, però, il Kiith Somaaw vive libero e non piega il ginocchio dinanzi a nessuno che non sia il loro Kiith'sa... Rispettando così una tradizione vecchia di secoli.



LA REPUBBLICA TAIIDAN

LA FINE DELL'ERA IMPERIALE

Il ritorno degli Esiliati al loro pianeta natale ha significato di più dell'inizio di una nuova vita per Hiigara: ha aiutato a porre termine alla dinastia imperiale Taiidan, che ha regnato ininterrottamente per quasi 3.000 anni standard.

L'Impero Taiidan nell'anno 0 (ASG 9510) stringeva nella sua morsa oltre 150 sistemi stellari, non senza difficoltà. L'Imperatore Riesstiu IV il Secondo si stava rapidamente avvicinando al suo quarto secolo di vita e i suoi pogrom stavano diventando sempre più sanguinari e privi di qualsiasi motivo. Le relazioni con le altre civiltà galattiche erano ridotte al minimo, mentre l'Impero veniva regolarmente censurato dal Concilio Galattico, nelle sue assemblee quinquennali. Il Frerrn Aggregate era in uno stato di guerra non dichiarata con l'Impero Taiidan lungo i confini della Cintura Esterna e persino i Bentusi avevano interrotto ogni scambio commerciale con i Taiidan nell'anno -7 (ASG 9503).

I movimenti politici interni dell'Impero Taiidan erano in quegli anni in una situazione difficilissima. Rivolte fiscali sui sistemi esterni erano un evento frequente, mentre la paranoia sempre crescente dell'Imperatore Riesstiu IV aveva portato alla creazione di un esercito insostenibilmente numeroso e presente ovunque. La Camera dei Lord Taiida, un fantoccio politico con il compito di apporre un sigillo su ogni decreto imperiale, arrivò addirittura a osare discutere alcune delle richieste più insensate di Riesstiu IV. L'intero sistema politico dell'Impero era corrotto e sull'orlo del collasso, quando un'Astronave Madre di provenienza ignota violò i confini dello spazio Taiidan, segnando la fine di 3.000 anni di ristagno politico.

Un potente gruppo militare, politico ed economico stava progettando da anni un colpo di stato, cercando di scampare alle varie purghe che si susseguivano e aspettando la scintilla che avrebbe fatto rivoltare contro il loro Imperatore-Dio i 360 miliardi di anime che componevano l'Impero. Piuttosto stranamente, non fu tanto l'arrivo degli esiliati di Kharak a creare l'antefatto, quanto piuttosto la cieca obbedienza agli ordini della Marina Imperiale. Quando le prime immagini propagandistiche della distruzione di Kharak cominciarono a circolare per l'Impero, mostrando una nuova vittoria, questa volta contro un nemico antico e dimenticato, i consiglieri politici dell'Imperatore commisero un grave e irrimediabile errore. Il loro intento era far sì che i sudditi sapessero che il loro quasi immortale Imperatore era onnisciente e onnipotente, ma i Taiidan reagirono con paura e disgusto a quelle scene: ancora una volta videro compiersi un genocidio contro oltre 300 milioni di alieni, che non avevano avuto altra colpa che quella di violare un antico e dimenticato trattato.

L'Imperatore reagì rapidamente alla situazione e ordinò alla Flotta Stellare di trovare e distruggere gli esiliati prima che essi potessero penetrare nello spazio interno Taiidan, ma ormai era troppo tardi. Il danno politico era stato fatto e i cospiratori ne approfittarono per lanciare il loro attacco contro il folle tiranno. Anche se l'appoggio iniziale alla ribellione fu altissimo, i golpisti avevano sottovalutato la prontezza dell'Impero a reagire a una situazione del genere e la determinazione dei suoi capi a mantenere nelle loro mani tutto il potere. Dopo pochi giorni di rivolte, l'Imperatore dichiarò la legge marziale su tutti i pianeti Taiidan. Secondo l'editto da lui emanato, nessun atto compiuto per difendere il suo trono sarebbe mai stato giudicato da un tribunale civile.

La morte e la distruzione che seguirono quest'editto in tutto l'Impero oltrepassarono ogni limite immaginabile. Per ogni unità militare che si unì ai ribelli altre due si lanciavano in un'orgia di feroci rappresaglie su civili inermi. Duchi e Governatori che non accettarono di ordinare i massacri di massa furono giustiziati all'istante e sostituiti da fantocci compiacenti.

Intre città asteroidali ribelli furono sterminate, quando le Corvette della Marina distrussero i loro sistemi di



supporto vitale, registrando le atroci urla di morte di milioni di persone, in modo da usarle come esempio con la popolazione. Entro la fine del primo mese era ormai evidente che la morsa dell'Imperatore sui Taiidan non si sarebbe mai allentata: il colpo finale era ormai a un passo dopo la battaglia di Vorshan's Rift, dove la flotta stellare ribelle venne colta di sorpresa e distrutta per via di un traditore, che abbandonò la causa ribelle attirando in trappola i compagni. L'unico alto ufficiale che aveva fomentato il colpo di stato fuggì per salvarsi la vita, andando a rifugiarsi presso l'unica forza nella galassia che era riuscita a opporsi con successo al potere imperiale: la flotta degli esiliati. Fortunatamente per la ribellione, questi ultimi decisero di aiutarlo, dandogli la possibilità di tornare fra i suoi per organizzare quanto restava delle sue forze.

Quando giunse notizia che gli esiliati si erano uniti alla ribellione, l'Imperatore ricevette l'insulto finale. Riesstiu dichiarò che avrebbe guidato personalmente la flotta della Guardia Imperiale nella crociata contro gli invasori. La battaglia finale ebbe luogo nei pressi del pianeta natale degli esiliati, Hiigara, e si concluse con la morte dell'Imperatore e la disfatta della Guardia Imperiale.

Nel caos che seguì quell'evento i ribelli videro la loro ultima occasione e distrussero la Banca Genetica Imperiale. Senza la possibilità di ottenere un successore per clonazione ed essendo stati da tempo giustiziati tutti i successori per linea di sangue, la struttura dell'Impero crollò come un castello di carte. Sulle sue rovine sorse una nuova entità, la Repubblica Taiidan.

LA REPUBBLICA TAIIDAN

Anche dopo la morte dell'Imperatore, la nuova Repubblica Taiidan non è certo stata un limpido esempio di passaggio dalla tirannia alla democrazia. Quella che doveva essere una transizione rapida e relativamente indolore si è tramutata in una cruenta guerra civile, scoppiata dopo la battaglia di Hiigara. Diverse fazioni cercarono di assumere il controllo dell'Impero, mentre interi settori combattevano per l'indipendenza. Dopo cinque anni di battaglie sanguinarie, la Repubblica Taiidan riuscì facilmente a stabilire una non facile pace al suo interno... Ora della fine del conflitto, però soltanto 60 dei 150 sistemi stellari che componevano l'Impero si dichiaravano ancora Taiidan. La maggior parte di questi pianeti fedeli si trovava nel nucleo galattico, mentre le regioni periferiche del vecchio Impero si erano suddivise in una serie senza fine di piccoli reami, ducati e stati democratici indipendenti.

La Repubblica sta ancora cercando di ristabilire l'ordine, sia internamente, sia esternamente, e ultimamente sembra che vi stia riuscendo. Nell'anno 6 (ASG 9516), la Repubblica ha siglato un trattato di non aggressione e di cooperazione con gli esiliati, riconoscendo i loro diritti su Hiigara. Agli Hiigarani è stata anche assegnata una sfera d'influenza pari a cinque anni luce, come riconoscimento per gli sforzi profusi a favore della ribellione durante la guerra. Attualmente i rapporti fra Hiigara e la Repubblica sono eccellenti, anche grazie alla volontà repubblicana di estradare senza problemi tutti i criminali di guerra responsabili dell'eccidio su Kharak. La Repubblica ha inoltre stabilito delle nuove relazioni commerciali con gli enigmatici Bentusi e si dice che siano proprio questi ultimi i principali fornitori delle tecnologie, delle infrastrutture e delle informazioni vitali per la sopravvivenza della giovane Repubblica. Nonostante tutto questo, ancora oggi il nuovo stato continua a perdere sistemi stellari, in una lenta emorragia, quando i leader locali decidono di potersi governare meglio da soli, senza rischiare di essere coinvolti in qualche futuro conflitto fra i Taiidan, sempre possibile.

Anche se molti analisti stanno ancora discutendo se il peggio sia o meno passato per la Repubblica Taiidan, tutti sono concordi nel ritenere che la stabilità deve essere basata sul potere militare dello scomparso Impero. Dopo pochi anni di pianificazione, la Repubblica ha deciso di non fronteggiare più le fazioni imperialiste residue con le armi e sta ora cercando di assediare utilizzando avanzate tecnologie. L'esercito Taiidan ha investito buona parte delle sue risorse in alcune stazioni di ricerca d'importanza cruciale, nella speranza di sviluppare astronavi e armi in grado di difendere i confini della Repubblica anche con una presenza numerica fortemente ridotta. Tutti i progressi dei repubblicani, però, potrebbero essere distrutti in un sol giorno, se gli imperiali superstiti dovessero trovare il modo di rovesciare il governo e di far ascendere un nuovo sovrano sull'antico Trono dei Mondi.



GLI ULTIMI IMPERIALI

Con l'Impero distrutto ci si aspettava che molti importanti personaggi imperiali lasciassero la Repubblica, per andare a crearsi i loro domini personali nei mondi di frontiera. Molti di questi imperiali, che chiamano se stessi 'Lealisti' supportano uno delle centinaia di 'eredi perduti' dell'Imperatore, che sono spuntati ovunque in questi quindici anni. Anche se la flotta imperiale è ormai solo una vaga ombra della sua potenza originaria, è ancora una minaccia significativa nelle zone di frontiera, dove molte basi navali segrete dell'Impero sono ancora integre e operative.

Il potere degli imperiali si basa tutto sulla loro flotta e, anche se queste astronavi, un tempo orgogliose, sono state costrette a comportarsi come pirati o mercenari, esse rappresentano ancora una forza di cui tenere conto, oltre che una seria minaccia alla stabilità della Repubblica. Per due volte, nel corso degli ultimi quindici anni, i Lealisti hanno tentato di unire tutti i regni per creare un'armata: in entrambe le occasioni, però, sono stati sconfitti dalle loro divisioni interne e dall'intervento delle forze armate del Concilio Galattico.

Oltre al desiderio di rovesciare la nuova Repubblica, l'unica altra cosa che unisce le varie fazioni imperiali è il profondo odio nei confronti dei nuovi abitanti di Hiigara. I Lealisti ritengono infatti gli esiliati e il loro viaggio verso il pianeta natale l'unica causa della morte dell'Imperatore e della caduta dell'Impero. Tra i sostenitori dell'Impero circola la profezia che esso rinascerà soltanto quando la Flotta Imperiale tornerà a orbitare intorno a Hiigara, concludendo una volta per tutte il genocidio iniziato su Kharak.

È quasi superfluo dire che esiste uno stato di guerra aperta fra Hiigara e tutte le fazioni Lealiste. Per tre volte nel corso degli ultimi quindici anni (nell'anno 4, nel 9 e nell'11) gli imperiali hanno scagliato degli attacchi massicci contro la zona di influenza di Hiigara: nelle ultime due invasioni le flotte nemiche sono giunte fino a Hiigara, dove sono state sconfitte con gravi perdite da entrambe le parti. Negli ultimi quattro anni, però, non si sono verificate azioni di rilievo, mentre continuano incessanti gli attacchi contro i vascelli commerciali di Hiigara, portati a segno o dai Lealisti stessi oppure dai loro alleati, i Predoni Turanic. Questo fatto ha portato gli analisti a concludere che le forze imperiali sono ora più interessate a consolidare la loro presa sui sistemi di confine, piuttosto che a spreca risorse e tecnologia in una guerra contro un singolo pianeta. Altri, comunque, considerano questo periodo come la calma prima dell'inevitabile tempesta.



I PREDONI TURANIC

Nessun'altra parte in gioco ha tratto maggior beneficio dal periodo di anarchia scaturito dalla dissoluzione dell'Impero, dei Predoni Turanic. Non si sa molto delle origini di questa razza di pirati e mercenari nomadi, le speculazioni li vogliono discendenti di una razza di profughi, oppure schiavi riusciti a liberarsi. Gli attacchi dei Predoni Turanic sono stati registrati per la prima volta nell'anno -475 (ASG 9035), nel settore di Turan, ed è per questo che questi enigmatici guerrieri vengono chiamati in questo modo. Le orde dei Turanic infestano le rotte commerciali della galassia da almeno due secoli, senza che gli sforzi, governativi o meno, per eliminare la loro minaccia siano mai arrivati a risultati apprezzabili: nei periodi difficili, i pirati si ritiravano in qualche loro base segreta, per poi tornare pochi anni dopo. L'obiettivo primario dei Predoni sono le astronavi solitarie, oppure i convogli privi di protezione, ai quali depredano le risorse necessarie per la loro base. I Predoni sono dotati di gruppi d'attacco di forza notevole, sufficienti per conquistare interi insediamenti asteroidali.

I Predoni Turanic non sono mai più stati così forti come lo erano durante buona parte del primo secolo, quando operarono sotto la protezione del folle Imperatore Taiidan Riesstiu IV. A quel tempo l'intera operazione era segreta, ma nuovi documenti resi pubblici dalla Repubblica Taiidan nel corso di diversi processi a criminali di guerra indicano che i Predoni Turanic operavano grazie a fondi e rifornimenti imperiali. Molti dei bersagli colpiti durante quel periodo furono di alto valore militare: le informazioni raccolte durante le incursioni servirono all'Imperatore per valutare la forza delle potenze galattiche confinanti, limitando nel contempo la loro espansione. Sfime più che affidabili assegnano ai Predoni Turanic una forza stellare di venti gruppi d'assalto, distribuiti lungo tutta la frontiera dell'Impero, nei giorni precedenti l'arrivo degli esiliati.

Purtroppo per i Predoni, la morte dell'Imperatore Riesstiu IV e la caduta dell'Impero Taiidan portarono tempi molto difficili. Come presagendo gli eventi storici che l'arrivo degli esiliati su Hiigara avrebbe scatenato, i Predoni Turanic negarono all'Imperatore la loro potenza di fuoco proprio quando egli ne aveva più bisogno, durante la battaglia finale. Nessuno potrà mai sapere con precisione perché lo fecero, ma è certo che quando l'Impero si spezzò in una miriade di staterelli i Predoni si fecero trovare pronti a conquistare il potere in molte province periferiche. Questi nuovi 'Reami dei Banditi', come sono oggi conosciuti nella galassia, sono centri di potere dai quali i Predoni Turanic allungano le loro mani sull'intera galassia. E, ironia della sorte, ora sono le residue fazioni imperiali che cercano la protezione dei Predoni. Il livello reale della cooperazione fra Lealisti e Predoni non è noto, ma diversi rapporti risalenti agli ultimi anni parlano di flotte miste che eseguono operazioni di attacco e cattura.

Nonostante questi rapporti, l'attività dei Predoni è ultimamente piuttosto scarsa, tanto che molti esperti ritengono che essi siano intenti a potenziare le loro forze, cosa che faranno per ancora alcuni anni. L'unica voce contraria a questa interpretazione si leva da diversi Kiith guerrieri di Hiigara, che fanno notare il numero crescente di astronavi Hiigarane scomparse in circostanze anomale, nel corso degli ultimi due anni. L'ostilità dei Turanic nei confronti dei nuovi abitanti di Hiigara è ben nota e queste perdite potrebbero essere dovute a qualche avanzata tecnologia, introdotta nella flotta dei Predoni dai Lealisti loro alleati.



NOTE:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



INSTALLAZIONE

Inserite il CD del gioco nel vostro lettore CD-ROM: il programma d'installazione di Cataclysm si avvierà automaticamente. Seguite le istruzioni su schermo per impostare le varie opzioni di installazione: una volta completato il procedimento, verrà creato un collegamento nel menu Start/Avvio, che potrete utilizzare per lanciare Cataclysm.

Se il programma d'installazione di Cataclysm non si avvia, fate un doppio clic sull'icona Risorse del computer, sul desktop. Ora fate un doppio clic sull'icona del lettore CD-ROM e quindi nuovamente sull'icona del file AUTORUN.EXE. A questo punto, seguite le istruzioni su schermo.

CONTROLLI DI GIOCO

IL MENU DEL PULSANTE DESTRO

In qualsiasi momento del gioco potete ottenere una lista dettagliata delle opzioni di comando applicabili a una nave o a un gruppo di navi, semplicemente cliccandoci sopra, mentre sono selezionate, con il pulsante destro del mouse.

NOTA: quando l'aiuto sensibile al contesto è attivo (come è normalmente), non potete cliccare col pulsante destro quando il puntatore è sopra ad alcune astronavi e oggetti. Questo accade quando sotto il puntatore è presente un'icona delle azioni speciali. Dovete semplicemente spostare il mouse, fino alla scomparsa dell'icona, e quindi premere il pulsante destro per aprire il menu desiderato.

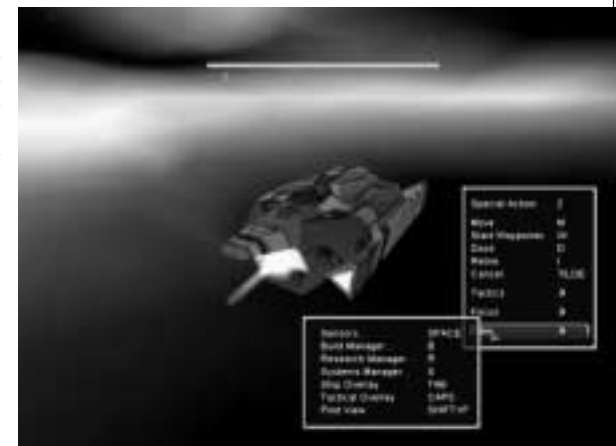
Il menu contiene molte opzioni che vi permettono di controllare le astronavi selezionate. Movimento, formazioni, tattiche e molti altri comandi si possono impostare tramite questo menu.



Nella sezione <VEDI> del menu del pulsante destro, potete accedere alle schermate di gestione (costruzione, ricerca, sistemi e sensori) e attivare e disattivare lo strato delle astronavi, lo strato tattico e la visuale del pilota.



Tutte le opzioni del menu del pulsante destro hanno dei tasti per l'attivazione diretta da tastiera, che possono essere modificati tramite l'apposita funzione del menu delle opzioni.



CONTROLLI DELLA TELECAMERA



Rotazione

Muovete il mouse mentre ne tenete premuto il pulsante destro.



Zoom

Muovete il mouse avanti o indietro mentre tenete premuti i pulsanti sinistro e destro. OPPURE: se usate un mouse dotato di rotella, potete usare quest'ultima per controllare lo zoom.



Centrare la visuale

Selezionate un'astronave e premete il pulsante mediano del mouse, oppure il tasto [F].
NOTA: inviando questo comando una seconda volta, la visuale della telecamera verrà portata al massimo ingrandimento.
OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate <SU SELEZIONE> nella sezione <FOCUS>.

Focus sulle navi visibili

Premete i tasti [ALT]+[F]: in questo modo, la visuale comprenderà tutte le vostre astronavi. OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate <SULLE NAVI VISIBILI> nella sezione <FOCUS>.

Focus su Nave di Comando

Premete il tasto [HOME].
OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate <SU NAVE DI COMANDO> nella sezione <FOCUS>.



Focus sull'evento

Premete il tasto [INVIO].

OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate <SULLEVENTO> nella sezione <FOCUS>.



Alt-centrare la visuale

Per centrare la visuale su un'astronave senza selezionarla, tenete premuto il tasto [ALT] e cliccateci sopra con il pulsante sinistro del mouse.

Annullare la visuale

Premete il tasto [CANC]. Se volete ripristinare una visuale che avete annullato, premete il tasto [INS].

SELEZIONARE UN'ASTRONAVE

Tutte le selezioni si possono eseguire tanto nella visuale principale, quanto nel sistema dei sensori.



Selezionare

Portate il puntatore del mouse sull'astronave desiderata e premete il pulsante sinistro del mouse. **NOTA:** se cliccate col pulsante sinistro su un'astronave appartenente a una formazione, col primo selezionerete quest'ultima, col secondo solo l'astronave. Se, inoltre, ci sono diversi tipi di navi selezionate, potete cliccare col pulsante sinistro sull'elenco in alto a destra dello schermo per selezionare un solo tipo di astronavi.



Selezione a trascinamento

Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e disegnate un riquadro di selezione intorno alle astronavi desiderate.

Selezione generale

Premete il tasto [E].



Annullare la selezione

Cliccate col pulsante sinistro del mouse in un punto vuoto dello spazio, oppure premete il tasto [ESC].

Selezione con Maiusc

Per aggiungere un'astronave a un gruppo già esistente, tenete premuto il tasto [MAIUSC] e cliccate con il pulsante sinistro del mouse sulla nave (o sulle navi) desiderata. È anche possibile tenere premuto il tasto [MAIUSC] e disegnare un riquadro di selezione intorno a più astronavi.

NOTA: potete anche tenere premuto il tasto [MAIUSC] e cliccare col pulsante sinistro, per selezionare più tipi di astronavi dall'elenco presente in alto a destra sullo schermo (posto che abbiate selezionato astronavi di più tipi).



Assegnazione dei gruppi

Selezionate le astronavi che volete assegnare come gruppo richiamato da un tasto e quindi premete il tasto [CTRL] + un tasto numerico (da 1 a 9). Potrete quindi selezionare l'intero gruppo in qualsiasi momento, a prescindere dalla vostra posizione, premendo il tasto numerico che gli avete assegnato. Premendo di nuovo questo tasto, centerete la visuale sul gruppo.

Aggiungere delle astronavi a un gruppo

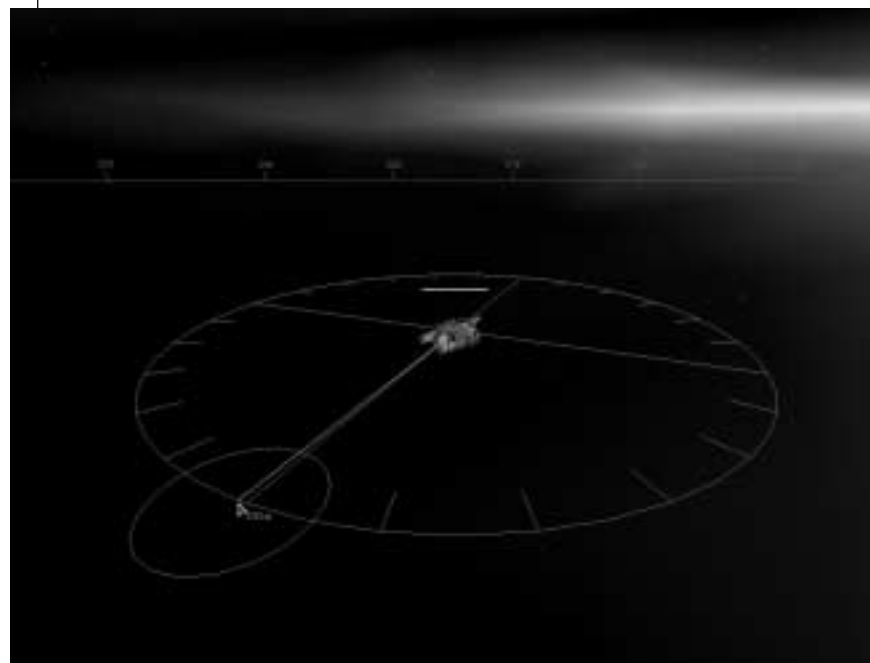
Selezionate il gruppo con il relativo tasto numerico, potrete quindi aggiungervi le astronavi seguendo la procedura già descritta (selezione con [MAIUSC]). Quando lo avrete fatto, riassegnate l'intero gruppo al tasto numerico, con la combinazione di tasti [CTRL]+'0-9'.

MOVIMENTO

Tutti i movimenti si possono eseguire tanto nella visuale principale, quanto nel sistema dei sensori.

Movimento orizzontale

Selezionate un'astronave o un gruppo di astronavi e premete il tasto [M]: si aprirà così il quadrante di movimento e vi basterà muovere il puntatore del mouse nella direzione in cui volete spostarvi, cliccando quindi col pulsante sinistro per confermare l'ordine di movimento.

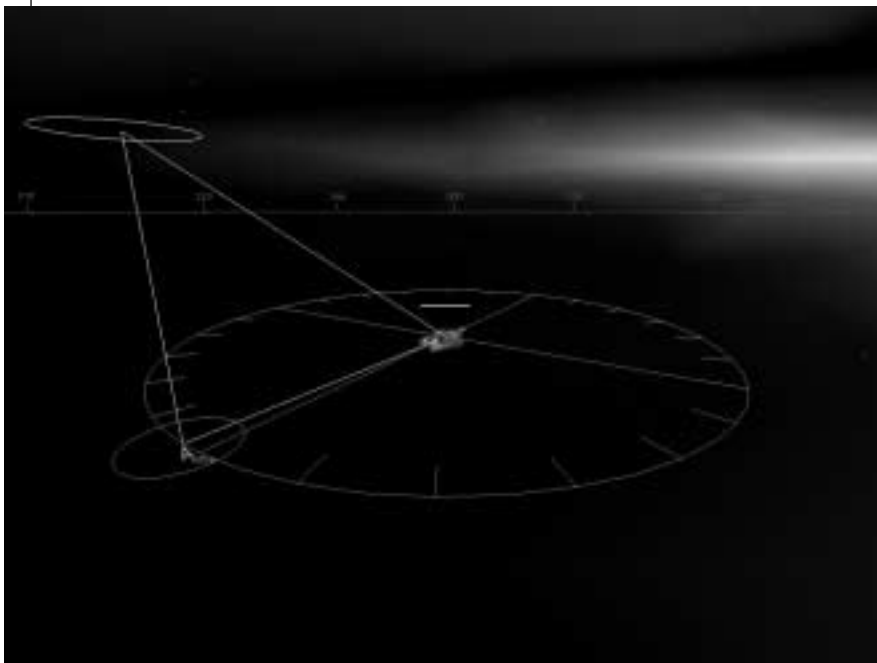




Movimento 3D

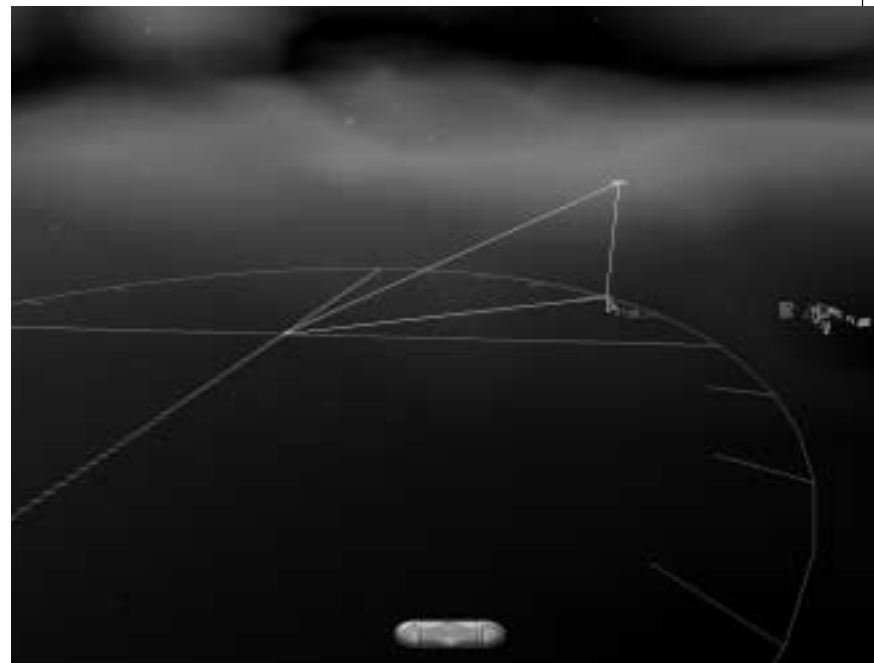
Con il quadrante di movimento aperto, tenete premuto il tasto [MAIUSC] e spostate il mouse per aggiungere altezza alla vostra destinazione. Come prima, cliccando con il pulsante sinistro si invia l'ordine di movimento.

NOTA: per annullare un ordine di movimento verticale e tornare al normale movimento orizzontale, premete la combinazione di tasti [CTRL]+[MAIUSC].



Movimento nel sistema dei sensori

Come molti altri comandi, anche il movimento può essere eseguito nel sistema dei sensori, cosa che risulta molto utile specialmente nel caso di spostamenti su grande distanza. Richiamate il sistema dei sensori premendo [SPAZIO], quindi usate il tasto [M] per aprire il quadrante di movimento. Ora potete impostare una rotta, proprio come fareste nella normale visuale di gioco.



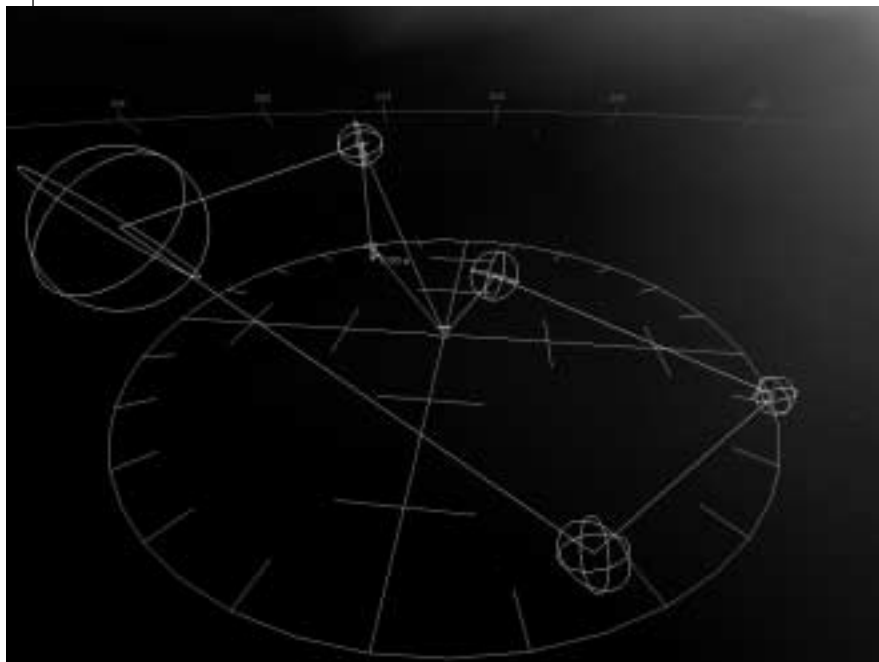
Punti di rotta

I punti di rotta sono molto utili per dirigere le astronavi verso le forze nemiche, oppure per impostare dei percorsi di pattuglia. Per iniziare a posizionare dei punti di rotta, selezionate delle astronavi e quindi usate l'opzione <PUNTI DI ROTTA> iniziali del menu del pulsante destro.

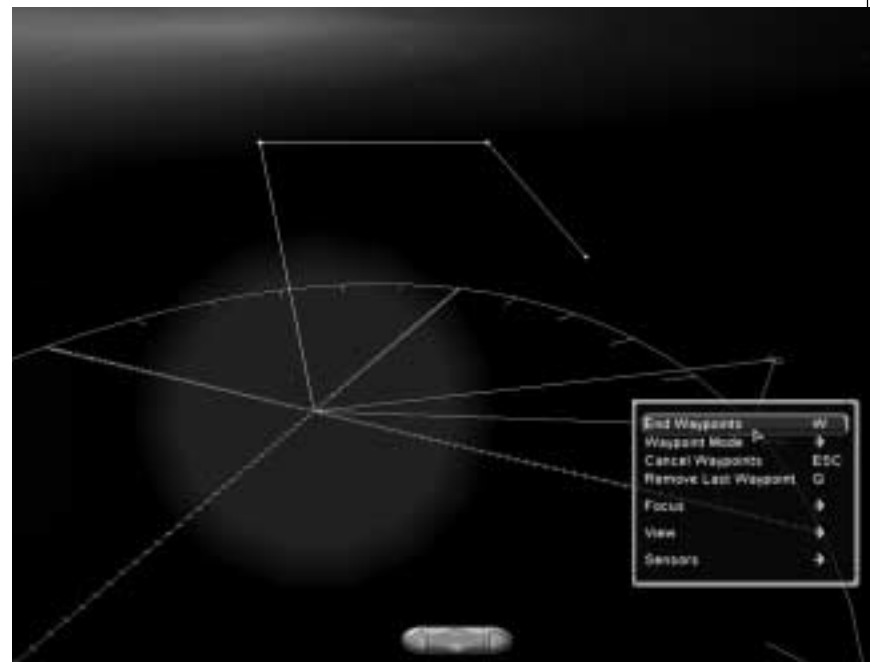
OPPURE: selezionate alcune astronavi e premete il tasto [W].



Ora potete posizionare ogni singolo punto di rotta col pulsante sinistro del mouse, dove desiderate. Potete utilizzare il tasto [MAIUSC] per variare la posizione verticale di ogni punto di rotta, proprio come in un normale comando di movimento.



Potete concludere la fase di inserimento dei punti di rotta selezionando l'opzione <PUNTI DI ROTTA FINALI> dal menu del pulsante destro.
OPPURE: premendo di nuovo il tasto [W].



I punti di rotta hanno tre diverse modalità di funzionamento, selezionabili dal menu del pulsante destro durante il loro posizionamento, oppure con i seguenti tasti:

[MAIUSC]+[Q]Lineare
[MAIUSC]+[W]Circolare
[MAIUSC]+[E]Percorso

La modalità lineare fa procedere le astronavi fino alla fine del percorso, dove si fermano. La modalità circolare fa seguire continuamente il percorso alle astronavi, in modo da formare un cerchio. Percorso, infine fa andare avanti e indietro le astronavi dal primo all'ultimo punto di rotta. Usate le ultime due modalità descritte, insieme alla tattica Aggressiva, per creare delle pattuglie di sorveglianza in grado di controllare un settore spaziale senza bisogno di ulteriori interventi da parte vostra.



COMBATTIMENTO



Attaccare

Portate il cursore del mouse sopra un vascello nemico e cliccate col pulsante sinistro del mouse. Portate il puntatore del mouse sopra un'astronave nemica e cliccate col pulsante sinistro.

NOTA: è possibile che l'icona di attacco venga sostituita da quella delle azioni speciali, a seconda della situazione. Questo non significa che cliccando col sinistro non attaccherete, ma indica solo che un clic del pulsante destro eseguirà l'azione speciale sul bersaglio, azione che vedrà

protagoniste le astronavi attualmente selezionate (in pratica, cliccando col pulsante destro non si aprirà il relativo menu).

Attaccare un gruppo

Tenete premuto il tasto [CTRL] e disegnate un riquadro di selezione intorno ai bersagli, con il pulsante sinistro del mouse anch'esso premuto.



Attacco forzato

Tenete premuti i tasti [CTRL] e [MAIUSC], quindi cliccate col pulsante sinistro sul bersaglio o disegnate un riquadro.

NOTA: forzare un attacco può essere utile per attaccare, per esempio, degli asteroidi, come pure le vostre stesse astronavi, se necessario.

Movimento durante l'attacco

Le navi da guerra dispongono di una funzione speciale, la capacità di muoversi mentre mantengono le loro armi rivolte contro un obiettivo. Per usare questa tattica, impartite alla nave da guerra i suoi ordini di attacco e fateli seguire da un ordine di movimento. L'astronave si muoverà e proseguirà i suoi attacchi fino a quando non sarà fuori dalla portata dei bersagli.

TATTICHE E FORMAZIONI

Impostare una formazione

Per impostare una formazione, selezionate le navi interessate e aprite il menu del pulsante destro del mouse: nella sezione <FORMAZIONE>, potete compiere la vostra scelta tra le sette formazioni disponibili.

OPPURE: potete anche spostarvi tra le varie formazioni mediante la pressione dei tasti [;] e [:].

OPPURE: potete anche usare direttamente i tasti funzione per accedere alle formazioni.

- F5 Delta
- F6 Allargata
- F7 X
- F8 Artiglio
- F9 Muro
- F10 Sfera
- F11 Personalizzata

Formazione personalizzata

Tramite questa funzione vi potete creare la vostra formazione personalizzata: portate tutte le astronavi nelle posizioni che desiderate, selezionatele e quindi scegliete Personalizzata dal menu del pulsante destro del mouse, oppure premete il tasto [F11].



Formazione 'parata militare'

Quando costruite delle nuove astronavi, esse escono dai cantieri della Nave di Comando o di un Trasporto e si dispongono nella formazione 'parata militare' insieme alla loro nave madre. Fregate, Corvette e Caccia si dispongono automaticamente nella formazione di parata, dopo aver attraccato a un Trasporto o a una Nave di Comando.

Delta

La classica formazione a triangolo piatto, un ottimo modo per organizzare dei gruppi di mezzi d'assalto; manca però di flessibilità e della potenza di fuoco rese possibili dalle formazioni tridimensionali.





Allargata

Questo schieramento in linea non è il più adatto per i caccia, in quanto disperde la loro potenza di fuoco: è più utile invece per le navi da guerra più grandi, quando è importante una veloce selezione dell'unità prescelta, oltre alla potenza di fuoco. Potete usare con profitto questa formazione durante l'avvicinamento al vostro obiettivo, per poi ordinare alle singole navi di attaccare dei bersagli specifici, una volta iniziata la battaglia.



X

La formazione a X è eccellente per lo schieramento dei caccia, in quanto concentra un grande numero di velivoli in uno spazio tridimensionale relativamente ristretto. L'unico aspetto negativo è che la densità dei caccia li rende più vulnerabili al fuoco delle torrette contraeree nemiche, che potrebbe invece essere evitato se ogni caccia volasse per proprio conto.





Artiglio

Come la sua controparte naturale, questa formazione è letale quando bisogna condurre un attacco contro un singolo obiettivo. L'Artiglio è un'ottima formazione per i caccia d'assalto quando essi devono dirigere le loro attenzioni contro una nave da guerra nemica: le quattro linee ricurve di caccia permettono di concentrare in modo molto efficace la potenza di fuoco e la disposizione dei mezzi. L'unico aspetto negativo di questa formazione è che identificare e selezionare un'astronave in particolare è piuttosto complicato.



Muro

Adatta per le più grandi navi da guerra, la formazione a Muro consente di concentrare la potenza delle armi più devastanti senza amucchiare pericolosamente insieme tutta la flotta. Il Muro non è una formazione molto complessa, ma permette a gruppi di grandi navi da battaglia, anche se molto numerosi, di attaccare in modo efficace.





Sfera

Questa è la formazione in assoluto più letale, in termini di potenza di fuoco continua. Le navi che la compongono non sono in grado di eseguire complesse manovre di volo, ma hanno la possibilità di colpire continuamente i loro bersagli, da una moltitudine di angolazioni diverse. Questa formazione è anche ottima per scopi difensivi, in quanto fornisce una grande protezione a qualsiasi vascello che prenda posizione al centro della sfera.



Impostare una tattica

Per modificare le impostazioni tattiche, selezionate le navi che vi interessano e aprite il menu del pulsante destro del mouse. Nella sezione Tattica, potete scegliere tra le tre opzioni: Evasiva, Neutrale o Aggressiva. L'aggressività può essere aumentata con il tasto **]** e diminuita con il tasto **[**.

OPPURE: potete accedere alle tattiche usando direttamente i tasti funzione:

- F2 Evasiva
- F3 Neutrale
- F4 Aggressiva



Tattica evasiva

Le astronavi con tattica evasiva non mantengono la formazione durante gli attacchi e corrono pertanto un rischio minore di venire centrate dai colpi sparati verso i loro compagni. Esse, inoltre, fuggono di fronte ai nemici che le attaccano, a meno che non ricevano un ordine specifico di attacco contro un'astronave. Anche in questo caso, inoltre, la tattica evasiva imporrà l'interruzione degli attacchi in caso di gravi danni, con l'astronave che tornerà al più vicino Trasporto o Nave di Comando per attraccare e ripararsi.

NOTA: alcune astronavi di grandi dimensioni non possono utilizzare la tattica Evasiva, in quanto sono troppo lente per sfuggire al nemico e/o non possono attraccare per essere riparate, a causa delle loro dimensioni (si tratta di Navi di Comando, Trasporti, Corazzate Veloci, Incrociatori Pesanti, Cacciatorpedinieri ed Elaboratori).

Tattica Neutrale

Questa è l'impostazione standard per le astronavi. I Caccia che utilizzano la tattica Neutrale eseguono delle manovre diversive quando attaccano il loro bersaglio, restando comunque in formazione. Se, in assenza di armi, dei nemici entrano nella portata delle armi, le astronavi con tattica Neutrale apriranno il fuoco, senza però muoversi per dare battaglia. Tutte le astronavi appena costruite utilizzano la tattica Neutrale.

Tattica Aggressiva

Quando le astronavi utilizzano la tattica Aggressiva, esse attaccano automaticamente qualsiasi nemico arrivi a portata delle loro armi e lo attaccano fino alla sua, o alla loro, distruzione. Le navi di pattuglia con tattica Aggressiva riprendono il loro percorso una volta eliminata la presenza ostile. Tutti i comandi (con l'eccezione degli ordini di attacco) che vengono inviati alle astronavi con tattica Aggressiva mentre queste stanno combattendo attivano immediatamente la tattica Neutrale: in questo modo, i vascelli possono disimpegnarsi dallo scontro per eseguire gli ordini.



ALTRI COMANDI

Aggiornamento (tasto U)

Selezionate l'astronave o le astronavi che volete aggiornare e quindi premete il tasto [U]

OPPURE: selezionate l'astronave o le astronavi che volete aggiornare, aprite il menu del pulsante destro e scegliete l'opzione **Aggiorna**. L'opzione non sarà visibile se non vi sarà alcuna astronave da aggiornare.

I vascelli che si possono aggiornare sono evidenziati da un cerchio giallo lampeggiante accanto alla loro barra dell'energia, quando sono selezionate. L'aggiornamento di un'astronave è possibile solo dopo la scoperta della tecnologia necessaria.

I Caccia attraccano automaticamente quando ricevono l'ordine di aggiornamento, mentre le astronavi più grandi possono essere aggiornate ovunque si trovino. Quando ordinate a un vascello di grandi dimensioni di aggiornarsi, sotto la sua barra dell'energia compare una barra di colore marrone, che rappresenta il procedere dei lavori. Durante l'aggiornamento, l'astronave non può eseguire alcuna altra operazione.



Attraccare (tasto D)

Selezionate l'astronave o le astronavi desiderate e quindi cliccate col pulsante destro sul vascello dove attraccare. Un'astronave attracca solamente se l'altro vascello è dotato delle apposite strutture (l'icona di attracco compare quando il puntatore del mouse si trova su di esso). **NOTA:** le astronavi più grandi non possono attraccare (Nave di Comando, Trasporto, Cacciatorpediniere, Corazzata Veloce, Incrociatore Pesante ed Elaboratore).

OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate il comando <ATTRACCA>. In questo modo, le astronavi selezionate attraccheranno immediatamente al più vicino vascello adatto a tale scopo.

OPPURE: premete il tasto [D]. Le astronavi attraccheranno immediatamente al più vicino vascello adatto a tale scopo.

Smantellare (tasto I)

Selezionate le astronavi che volete smantellare, aprite il menu del pulsante destro e scegliete l'opzione **Smantella**. I vascelli attraccheranno al più vicino punto di approdo, dove saranno smantellati. Una parte delle UR utilizzate per la realizzazione delle astronavi andranno ad aggiungersi al vostro totale.

Iperspazio (tasto J)

Questo comando consente alle navi da guerra di eseguire dei balzi iperspaziali. Dopo aver selezionato le astronavi che vi interessano, aprite il menu del pulsante destro e selezionate l'opzione **Iperspazio**. Comparirà il quadrante di movimento, dove dovrete cliccare col pulsante sinistro per indicare la destinazione del salto iperspaziale. Il costo in risorse del balzo viene costantemente aggiornato accanto al vostro cursore: se il valore diventa rosso, significa che non avete UR a sufficienza per compiere il balzo.

Annullare gli ordini (tasto Å)

Selezionate la nave o le navi desiderate, aprite il menu del pulsante destro e scegliete l'opzione **Annulla ordini**.
OPPURE: selezionate la nave o le navi desiderate e premete il tasto [Å].



Sorveglianza (tasto [G])

Selezionate le astronavi che volete assegnare a compiti di sorveglianza, quindi tenete premuto il tasto [G] e cliccate col pulsante sinistro per disegnare un riquadro intorno alla nave (o alle navi) che volete tenere sotto controllo. Le astronavi si muoveranno sempre alla velocità della nave più lenta che devono sorvegliare.

Raccogliere risorse (tasto H)

Selezionate un Lavoratore, portate il puntatore del mouse su una qualsiasi risorsa e cliccate col pulsante destro per iniziare la raccolta.

OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate il comando <RACCOGLI>. In questo modo, il Lavoratore inizierà a sfruttare la fonte di risorse più vicina.

OPPURE: premete il tasto [H]. Anche in questo caso il Lavoratore inizierà a sfruttare la fonte di risorse più vicina.

OPPURE: tenete premuto il tasto [Z] e cliccate col pulsante sinistro (o disegnate un riquadro) sulle risorse che vi interessano.

Per raccogliere dei cristalli, i vostri lavoratori devono essere aggiornati con la tecnologia di recupero e la vostra Nave di Comando (o Trasporto, o Elaboratore) devono disporre della tecnologia di raccolta del cristallo. Ordinate ai vostri Lavoratori di recuperare il cristallo (consultate la sezione sulle azioni speciali, più avanti): servono due Lavoratori per trattare un cristallo di dimensioni ridotte e quattro Lavoratori per i cristalli più grandi. Una volta che un numero sufficiente di Lavoratori ha raggiunto il cristallo, esso verrà trasportato al più vicino centro di elaborazione. Se non disponete di un'astronave in grado di lavorare il cristallo, non potrete impartire il comando di recupero su di esso.

Kamikaze (tasto K)

Dopo aver impartito un normale ordine di attacco, premete il tasto [K]. Questa funzione è attiva esclusivamente per i mezzi d'assalto.

Autodistruzione ([MAIUSC]+[S])

Premete questa combinazione di tasti una volta selezionata l'astronave (o le astronavi) che volete che si autodistruggano. **NOTA:** dovete inviare questo comando per due volte, per confermare l'insolita procedura.

Strato astronave (tasto [TAB])

Premete il tasto [TAB].

OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate **Strato astronave** dalla sezione **Vedi**.

Strato dei sensori (tasto [BLOC MAIUSC])

Premete il tasto [BLOC MAIUSC].

OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate **Strato dei sensori** dalla sezione **Vedi**.

Visuale del pilota ([MAIUSC]+[P])

Selezionate un'astronave e premete [MAIUSC]+[P]: la visuale su schermo diventerà quella del pilota del vascello. Per tornare alla visuale normale, basta che premiate di nuovo ([MAIUSC]+[P]).

OPPURE: aprite il menu del pulsante destro e selezionate <VISUALE DEL PILOTA> dalla sezione <VEDI>.

Pausa (tasto [P])

Basta premere il tasto [P], in un qualsiasi momento del gioco, per inserire la pausa. **NOTA:** la telecamera, con il gioco in pausa, rimane completamente attiva (compreso il centramento della visuale). Non è invece possibile inviare dei comandi alle varie astronavi.



Azioni speciali

Potete attivare il menu dell'azione speciale delle vostre astronavi selezionate in qualsiasi momento, premendo il tasto [Z]. Cliccate col pulsante sinistro sull'azione che vi interessa: qualora fosse necessario un bersaglio, sarà selezionato automaticamente quello valido più vicino.

OPPURE: selezionate l'opzione Azione speciale dal menu del pulsante destro, per aprire il rispettivo menu. Se volete scegliere un bersaglio specifico, tenete premuto il tasto [Z] mentre cliccate col pulsante sinistro (o disegnate un riquadro) su di esso. Comparirà un menu, che vi permetterà di scegliere l'azione da eseguire. I bersagli non validi saranno semplicemente ignorati.

NOTA: ogni volta che scegliete un'azione dal menu a comparsa, noterete che il puntatore del mouse si muoverà solo sulle azioni disponibili per le astronavi attualmente selezionate, che saranno evidenziate da un riquadro. Questa funzione è utile specialmente quando avete selezionato astronavi di diverso tipo.

OPPURE: posizionate il puntatore del mouse sopra il bersaglio. Comparirà un'icona rappresentante l'azione speciale disponibile per le vostre astronavi selezionate. Ora vi basterà cliccare col pulsante destro per eseguire l'azione (posto che non abbiate disattivato i comandi sensibili al contesto, nel menu delle opzioni di gioco).

Alcune astronavi non possono eseguire determinate azioni speciali fino a quando non vengono potenziate. Per esempio, un Lavoratore non può riparare altre astronavi fino a quando non viene costruito un modulo ingegneristico, non viene ricercata la tecnologia di riparazione e non viene aggiornato il Lavoratore.

Alcune astronavi possono eseguire più di un'azione speciale, mentre altre hanno diverse modalità d'uso della loro azione speciale, che si possono impostare nel menu che compare quando premete il tasto [Z].

Di seguito trovate una rapida guida di riferimento alle azioni speciali di ogni astronave. Una loro descrizione più dettagliata si trova nelle pagine seguenti di questo manuale.

Astronavi Somtaav

Ricognitore	Nessuna
Sanguisuga	Sanguisuga
Sentinella	Scudo
Accolito	Collegamento
VCA	Int. coll., EMP
Imitatore	Coll., Imitatore
VCI	Int. coll., Imit.
Fregata Rostro	Speronamento
Fregata Multi-Raggio	Nessuna
Fregata-Sciame	Sciame
Incrociatore	Nessuna
Corazzata Veloce	Nessuna
Trasporto	Nessuna
Lavoratore	Racc., Rip., Rec.
Elaboratore	Nessuna
Astronave Madre	Cannone d'Assedio

Astronavi della Bestia

Ricognitore	Nessuna
Sentinella	Scudo
Accolito	Collegamento
VCA	Int. coll., EMP
Intercettore	Nessuna
Caccia Occultato	Mimetizzazione
Bombardiere d'Attacco	Nessuna
Corvetta Pesante	Nessuna
Corvetta Multi-Cannone	Nessuna
Corvetta Lanciamissili	Nessuna
Missile Cruise	Nessuna
Fregata Rostro	Speronamento
Fregata Multi-Raggio	Nessuna
Fregata-Sciame	Sciame
Fregata con Sensore Ionico	Mimetizzazione
Fregata CD	Nessuna
Incrociatore Pesante	Infezione
Trasporto	Infezione
Lavoratore	Racc., Rip., Rec.
Elaboratore	Nessuna
Astronave Madre	Infezione



Riparazione

Quando un Lavoratore riceve l'ordine Ripara, si porta a distanza utile dal bersaglio indicato e comincia a ripararlo. Se nessun bersaglio presente ha subito dei danni, il Lavoratore rimane accanto alle astronavi indicate e ripara i loro danni non appena essi si verificano.



Sanguisuga

Quando una Sanguisuga riceve quest'ordine, si aggancia allo scafo del bersaglio: a questo punto, può eseguire una delle tre seguenti azioni:

- 1) Spiare - Non provoca danni al nemico, ma vi permette di scoprire quali sono i suoi piani.
- 2) Disperdere - Danneggia lentamente il vascello nemico, consumandone lo scafo e disperdendone le risorse nello spazio. L'azione prosegue fino alla distruzione del nemico.
- 3) Sanguisuga - Danneggia lentamente il vascello nemico, consumandone lo scafo, ma riporta i materiali raccolti alla Nave di Comando, al Trasporto o all'Elaboratore più vicino, facendovi guadagnare UR. Dopo aver scaricato il materiale, la Sanguisuga tornerà ad attaccarsi al medesimo bersaglio. Una volta ridotto il nemico sulla soglia della distruzione, la Sanguisuga si staccherà e passerà ad attaccare un nuovo bersaglio, oppure riporterà i materiali raccolti e si disporrà nella formazione di parata militare.

La modalità di attacco della Sanguisuga si può controllare tramite il menu delle azioni speciali, che compare dopo aver premuto il tasto [Z] con una Sanguisuga selezionata.



Scudo

Quando delle Sentinelle ricevono l'ordine di far da scudo a un bersaglio, esse tentano di disporsi a sfera intorno a esso. Servono dodici sentinelle per formare una sfera perfetta e tutte quante devono essere dotate quanto meno della tecnologia del Campo di Forza di livello uno. Se impartite l'ordine di protezione a meno di dodici sentinelle, esse cercheranno di creare una simil-sfera, più forte nella direzione frontale della nave protetta. Se non assegnate un bersaglio specifico, le

Sentinelle formeranno un muro per proteggere loro stesse.

Lo scudo non viene formato fino a quando tutte le Sentinelle non sono in posizione intorno al bersaglio, oppure vicine le une alle altre (quando devono formare un muro). Una volta che lo scudo è attivo, non è possibile controllare normalmente le Sentinelle ed esse rimangono bloccate nella loro formazione intorno all'astronave da proteggere. Per tornare a controllare le Sentinelle, aprite il menu delle azioni speciali e selezionate <SCOLLEGA CAMPO DI FORZA>: così le Sentinelle torneranno attive.

Le Sentinelle hanno tre diversi livelli di efficacia: quando vengono potenziate fino al Campo di forza di livello 3, lo scudo da esse generato è in grado di sostenere un fuoco nemico di gran lunga più intenso di quello permesso dal livello 1. Ogni Sentinella che collabora alla creazione dello scudo ha una barra blu sotto quella dell'energia, quando viene selezionata, per indicare la forza del settore di scudo di sua competenza. Non appena questa barra si riduce a zero, la parte di scudo in questione collassa e la Sentinella può essere colpita dal fuoco nemico, almeno fino a quando non ricarica i sistemi di generazione e non ricrea il suo scudo.

Collegamento

Selezionate due o più Accoliti o Imitatori che siano stati aggiornati con la tecnologia di collegamento. Tutte le coppie di astronavi valide della vostra flotta si muoveranno per collegarsi e formare dei VCA o dei VCI (a seconda del fatto che siano Accoliti o Imitatori). Se notate delle astronavi con difficoltà a collegarsi, il motivo è probabilmente da ricercare nella presenza di astronavi vicine che interferiscono con la manovra: spostatele e il procedimento sarà portato a compimento. Vi consigliamo di non tentare il collegamento nel mezzo di una battaglia, in quanto il fuoco delle armi nemiche lo renderà impossibile.



Interrompi collegamento

Selezionate un VCA o un VCI e inviate questo comando: un VCA si separerà in due Accoliti, un VCI in due Imitatori.



Impulso EMP

Il comando EMP può essere impartito agli VCA aggiornati in tale senso in tre modi. Potete usare il tasto [Z] e cliccare col pulsante sinistro, disegnare un riquadro col tasto [Z] premuto o cliccare col pulsante destro (nei comandi sensibili al contesto) per scegliere un bersaglio. È anche possibile, infine, dare quest'ordine tramite l'opzione <EMP> del menu del pulsante destro, oppure con il comando via tastiera.

Se indicate un bersaglio, il VCA selezionato si porterà a tiro e scaglierà un impulso EMP che metterà in difficoltà il nemico. Il periodo di inattività della nave avversaria dipende dal numero di VCA coinvolti nell'attacco e dalla sua dimensione. Dieci VCA sono in grado di emettere un impulso EMP alla massima potenza.

Se non scegliete un bersaglio, il VCA selezionato emetterà l'impulso EMP non appena si troverà a tiro di un bersaglio valido.

Dopo l'uso, il VCA deve ricaricare la sua arma EMP. Il tempo di ricarica è indicato da una barra blu sotto a quella dell'energia, visibile quando l'unità è selezionata. Un VCA non può prendere parte a un attacco EMP se questa barra non è al massimo.

Imitatore

Imitatori e VCI possono emulare olograficamente l'aspetto delle navi alleate, delle navi nemiche e degli asteroidi.

Potete scegliere la categoria da imitare tramite il menu dell'azione speciale, con l'opzione <SELEZIONA IMITATORE>. In questa sezione si trova l'elenco di tutti i giocatori e una sezione dedicata agli asteroidi: cliccate su quella che v'interessa.

Dopo aver compiuto la vostra scelta, potete decidere con precisione la classe di astronave da imitare, tramite la sezione <IMITATORE> del menu dell'azione speciale. Qui trovate l'elenco di tutte le navi che il vostro Imitatore può riprodurre: cliccate col pulsante sinistro su quella prescelta.

L'imitatore o il VCI si tramuteranno nell'astronave o nell'asteroide indicato. Se iniziate la trasformazione al di fuori del campo visivo del nemico, potrete infiltrarvi fra le sue linee senza essere scoperti, a meno che non sia presente un Ricognitore o una Sentinella nemici, dotati di sensori avanzati. I piccoli punti sopra la barra dell'energia dell'imitatore o del VCI rappresentano il giocatore a cui appartiene la nave riprodotta: se il primo punto sulla sinistra è verde, allora l'astronave può infiltrarsi nella flotta del giocatore uno. Se il terzo punto è rosso, la flotta del giocatore tre è conscia del fatto che l'astronave è in realtà un Imitatore. Nel gioco singolo, voi siete il giocatore uno e il nemico della missione attuale è il giocatore due.

Quando un Imitatore o un VCI emula un asteroide, i Lavoratori nemici che non sono accompagnati da Ricognitori o Sentinelle con sensori avanzati penseranno che si tratti di un vero asteroide. Non appena un Lavoratore si avvicinerà, l'imitatore lo colpirà con un attacco kamikaze, provocando ingenti danni. Questi danni saranno ancora maggiori se l'imitatore o il VCI saranno stati potenziati con una Carica esplosiva quantica.

Gli Imitatori possono emulare le Corvette e tutte le astronavi più piccole, mentre i VCI emulano le Fregate e le astronavi più piccole.



Speronare

Le Fregate Rostro sono in grado di speronare altre astronavi per provocare dei danni e per allontanarle dai loro obiettivi. Una volta ricevuto l'ordine, una Fregata Rostro si porterà subito in posizione e darà il via al suo attacco.

Una volta centrato il bersaglio, la Fregata vi resterà a contatto per un periodo di circa venti secondi, dopodiché si sgancerà per ricaricare i suoi motori. Conclusa la ricarica, tornerà in posizione ed eseguirà un nuovo speronamento. Durante la fase di spinta di un'astronave nemica, la Fregata Rostro attiverà anche una lama energetica, che provocherà danni allo scafo nemico.

L'efficacia di una Fregata Rostro viene aumentata di molto dopo che essa è stata potenziata con la tecnologia del Postbruciatore (nelle partite multigiocatore, potete costruire Fregate Rostro solo dopo aver scoperto questa tecnologia). Anche la lama energetica della Fregata risulta più devastante una volta potenziata con la tecnologia del Cannone Ionico Avanzato.

È anche possibile speronare dei cristalli, per spostarli o per distruggerli.

Lo speronamento è una tattica molto efficace per allontanare i nemici più pericolosi dalla vostra flotta, portandoli dove sia possibile attaccarli senza che la loro scorta li possa proteggere.



Sciame

Le Fregate-Sciame sono dotate di sei Swarmer, che possono essere lanciati per attaccare le astronavi nemiche. Gli Swarmer sono dei piccoli caccia che continuano ad attaccare il nemico fino a quando non ricevono l'ordine di tornare alla Fregata-Sciame (con i tasti [MAIUSC]+[TILDE] o fino alla sua distruzione. Sono delle unità molto veloci, in grado di sfuggire a molte delle armi nemiche. La loro dimensione ridotta, inoltre, li rende dei bersagli impossibili per le armi a energia.

Se uno Swarmer viene distrutto, una nuova unità dello stesso tipo viene realizzata immediatamente nella Fregata-Sciame, per essere lanciata immediatamente.

Notate che è possibile attaccare un bersaglio anche con le armi convenzionali della Fregata-Sciame, mentre gli Swarmer si occupano di un altro bersaglio.

Repulsione

Una volta potenziata, una Corazzata Veloce può emettere un raggio respingente, in grado di allontanare e danneggiare leggermente le astronavi nemiche nelle vicinanze. Una volta rilasciato, l'impulso respingente si espande a sfera intorno alla Corazzata Veloce. Quest'arma è in grado di distruggere i piccoli Caccia, ma il suo scopo primario è tenere a distanza i nemici più pericolosi, dando alla Corazzata Veloce il tempo necessario per manovrare e portarsi in posizione di fuoco.



Recuperare

Una volta aggiornati, i Lavoratori possono ricevere l'ordine di recuperare tanto le navi nemiche quanto i relitti. Le astronavi avversarie devono aver subito danni sostanziali prima di poter essere recuperate. Se l'astronave scelta per il recupero non ha subito danni a sufficienza, comparirà un messaggio e il Lavoratore attenderà nei pressi del bersaglio che i danni di quest'ultimo raggiungano il punto critico.

Solitamente serve più di un Lavoratore per recuperare un'astronave. Le Fregate richiedono due unità, i Cacciatorpedinieri quattro e gli Incrociatori Pesanti cinque. I Caccia non possono essere recuperati, perché anche quando vengono danneggiati sono comunque troppo manovrabili. Durante le partite multigiocatore, i giocatori della Bestia possono recuperare solo le astronavi che possono infettare, mentre quelli Somaaw possono recuperare solo altri vascelli Somaaw oppure astronavi della Bestia che un tempo erano Somaaw.



Le astronavi recuperate devono ricevere supporto, come ogni altra astronave, per cui è possibile che non se ne possa recuperare una a causa della carenza di unità di supporto. In questo caso, comparirà un messaggio di avviso non appena impartirete l'ordine di recupero.

I cristalli si raccolgono impartendo l'ordine di recupero ai Lavoratori. Quando un cristallo viene trasportato vicino a un'astronave dotata della tecnologia necessaria per lavorarlo, otterrete un grande quantitativo di UR. Se non disponete di astronavi in grado di lavorare il cristallo, non lo potrete nemmeno recuperare.

Occultamento

La Fregata con Sensore Ionico della Bestia e i Caccia Occultati della Bestia si possono occultare in ogni momento, posto che abbiano energia a sufficienza (l'energia è indicata dalla barra blu sotto alla barra dell'energia dell'astronave). Una volta occultati, non possono essere scoperti dalla flotta nemica, a meno che questa non disponga di Ricognitori o Sentinelle con sensori avanzati. Le unità occultate devono comunque rivelarsi per aprire il fuoco. Durante l'occultamento l'energia viene consumata lentamente: una volta che si esaurisce, l'astronave ritorna immediatamente visibile.

Cannone d'assedio

Quest'azione speciale è disponibile soltanto per le Navi di Comando Somaaw. Per fare fuoco col cannone, selezionate la Nave di Comando e usate il tasto delle azioni speciali, [Z], oppure il menu del pulsante destro.

Una volta che avete realizzato un modulo Cannone d'Assedio sulla vostra Nave di Comando, e che l'arma è completamente carica (cosa che si può capire dalla barra blu sotto a quella dell'energia dell'astronave), potete aprire il fuoco.

Si aprirà immediatamente il sistema dei sensori, dove potrete spostare il puntatore del mouse per scegliere il bersaglio da colpire. Non potrete comunque indicare delle astronavi come bersaglio, ma piuttosto la zona di spazio nella quale esse si trovano. Il Cannone d'Assedio ha, ovviamente, una portata massima, e la sua precisione ed efficacia diminuiscono col crescere della distanza coperta dal colpo. Una volta scelta la zona bersaglio nel sistema dei sensori, premete il pulsante sinistro del mouse: tornerete alla visuale di gioco e la Nave di Comando inizierà a manovrare per portarsi in posizione e fare fuoco. Il colpo risultante sarà visibile nel sistema dei sensori e tutti potranno vederlo. Una volta che la sfera infuocata sarà giunta nei pressi della zona bersaglio, l'esplosione provocherà un'immane onda shock, che infliggerà gravi danni a tutto ciò che ne sarà colpito. Prima di sparare un altro colpo dovrete quindi aspettare che l'arma si ricarichi.



Infezione

Quest'azione speciale è accessibile soltanto alle Navi di Comando, agli Incrociatori Pesanti e ai Trasporti della Bestia.

Una volta aggiornate, queste astronavi possono prendere il controllo di molte unità nemiche infettandole col virus della Bestia. Per infettare un'astronave, selezionate la vostra Nave di Comando, l'Incrociatore o il Trasporto della Bestia, quindi usate il tasto dell'azione speciale

oppure il menu del pulsante destro, scegliendo Infetta. Un vascello infetto passa sotto il controllo totale del giocatore che lo ha infettato. Se il bersaglio scelto non può essere soggetto all'infezione, oppure non può essere supportato a causa della scarsità di unità di supporto, subirà comunque dei danni. Se il bersaglio è fuori portata, la vostra unità si porterà automaticamente a tiro. Se, infine, non specificate un bersaglio, sarà infettata l'astronave nemica più vicina.

L'attacco con l'abilità di infezione è essenziale per il giocatore della Bestia, in quanto gli permette di acquisire tecnologie che inizialmente non è in grado di ricercare. Una volta catturata un'astronave essa può essere smantellata, recuperando così dalla ricerca nella Nave di Comando della Bestia tutte le tecnologie e gli aggiornamenti a essa collegati. Ogni volta che catturate un vascello dotato di nuove tecnologie (tecnologie non acquisibili da parte della Bestia) verrete informati da un apposito messaggio. In queste situazioni dovrete cercare di proteggere a ogni costo l'astronave catturata, per avviarla allo smantellamento.



COMANDI MULTIGIOCATTORE

Vi sono alcuni comandi che sono attivi soltanto durante le battaglie multigiocatore: essi servono per interagire con gli altri partecipanti umani.

Inviare un messaggio

Premete [T] e scrivete il vostro messaggio, quindi usate il tasto [INVIO] per spedito.

Inviare un messaggio privato

Premete [T] e quindi scrivete '<nomegiocatore>' per specificare il destinatario del messaggio. Dopo aver scritto alcune lettere, il computer completerà automaticamente per voi il nome.

Formare delle alleanze

Aprirete il menu del pulsante destro e selezionate Forma alleanza. A questo punto, potete scegliere la fazione con la quale volete allearvi.

Rompere delle alleanze

Aprirete il menu del pulsante destro e selezionate Rompi alleanza. A questo punto, potete scegliere la fazione con la quale volete rompere l'alleanza.

Trasferire UR

Aprirete il menu del pulsante destro e selezionate Trasferisci UR dal menu: a questo punto comparirà, nella parte superiore dello schermo, una finestra dove dovrete inserire il quantitativo di risorse da trasferire. Quando avete fatto, premete [INVIO] per confermare.

GLI STRATI VISIVI

La schermata dell'azione dispone di numerosi strati che permettono al giocatore di accedere a diverse informazioni relative al gioco in forma testuale e grafica. Gli strati dell'azione di gioco hanno tre diverse modalità di funzionamento, che possono essere variate premendo il tasto [V]. La modalità standard mostra tutte le informazioni, la seconda ne mostra una buona parte e l'ultima non ne mostra nessuna. Alcune informazioni sono esclusive della modalità multigiocatore, altre del gioco singolo.

Legenda giocatore (solo multigiocatore): l'opzione elenca tutti i giocatori presenti in gioco e mostra i colori delle loro astronavi.

Progresso costruzione: mostra il progredire dei lavori per le astronavi in costruzione. Il numero fra parentesi indica il numero di astronavi del tipo ancora da realizzare.

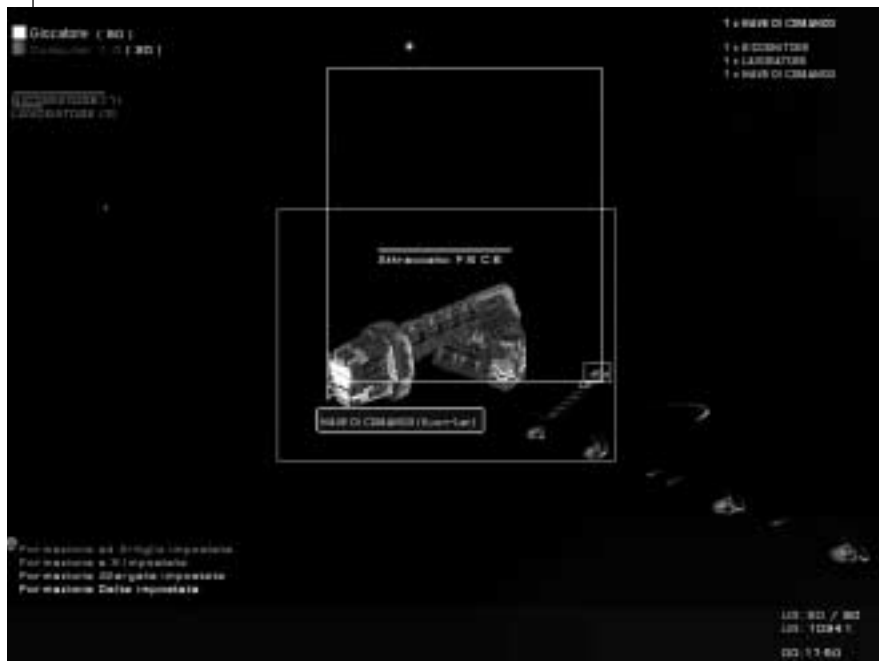
Progresso ricerca: mostra il progresso della ricerca tecnologica attualmente in corso.

Area messaggi: questa zona dello schermo visualizza i messaggi che informano il giocatore del verificarsi di eventi speciali. Qui riceverete la conferma della scelta di tattica e formazione, la notifica del completamento di moduli e ricerche e i messaggi degli altri partecipanti nelle partite multigiocatore. Se non riuscite a capire perché non potete fare una determinata qualcosa, inoltre, guardate qui: vi troverete un messaggio esplicativo. Per esempio, qualora tentaste di lanciare un impulso EMP contro una nave nemica, ma il VCA selezionato non fosse ancora carico, comparirebbe un testo che vi informerebbe del perché non potete eseguire l'attacco.



Su alcuni messaggi è possibile cliccare col pulsante sinistro, per raggiungere direttamente altre aree di gioco. Se, per esempio, avete appena concluso la costruzione di un modulo ingegneristico per la vostra Nave di Comando, cliccando col pulsante sinistro sul messaggio di costruzione completa si aprirebbe il sistema di ricerca, che vi permetterebbe di iniziare a studiare una delle tecnologie rese disponibili dal modulo.

L'area dei messaggi ha una funzione di registro, che si può utilizzare tramite i pulsanti freccia posti a sinistra dei messaggi. Cliccando col pulsante sinistro su quello superiore richiamerete i messaggi passati, dove magari vi è sfuggito qualcosa: cliccando su quello inferiore tornerete ai messaggi più recenti.



Elenco astronavi selezionate: se avete delle astronavi selezionate, esse vengono elencate per tipo nell'angolo superiore destro dello schermo. Questo elenco è molto utile per identificare le astronavi più piccole nel sistema dei sensori, selezionandole. Normalmente le navi sono riportate in bianco: se non sono controllabili il loro colore è però il grigio (se sono in costruzione, in aggiornamento, in collegamento, soggette a infezione, eccetera). Se sono astronavi alleate (e pertanto incontrollabili), infine, saranno di colore blu.

Elenco selezione astronavi: mentre disegnate un riquadro di selezione col pulsante sinistro del mouse premuto, qui compaiono in verde tutte le astronavi che vengono via via selezionate.

Informazioni giocatore: nell'angolo inferiore destro dello schermo potete vedere il conto totale delle vostre unità di supporto e unità di risorse, oltre al tempo di missione trascorso. Se avete superato il limite delle unità di supporto a vostra disposizione, il relativo valore (quello sulla sinistra) lampeggerà in rosso.



Strato selezione astronavi: quando selezionate un'astronave, sopra di essa compare la barra verde dell'energia, a indicare i danni subiti dal vascello. La barra si accorcia man mano che l'astronave subisce danni, cambiando anche colore dal verde al giallo fino al rosso, col peggiorare della condizione. I Lavoratori dispongono di una barra marrone aggiuntiva, che rappresenta la percentuale di carico che hanno a bordo e indica visivamente quanto manca al ritorno del veicolo alla base per scaricare le UR.

Alcune navi hanno delle armi che hanno bisogno di ricaricarsi dopo l'uso. Il processo di ricarica viene rappresentato da una barra blu sotto la barra dell'energia. Anche la forza dello scudo delle Sentinelle viene indicata con questa barra blu.

Mentre le astronavi più grandi sono in aggiornamento, compare una barra marrone che indica il procedere dei lavori.

Se una nave può essere aggiornata, sulla sinistra della sua barra dell'energia comparirà un cerchio giallo pieno lampeggiante.

Se un vascello è al momento incontrollabile, una X rossa sarà presente a destra della sua barra dell'energia.

I livelli di esperienza di un'astronave sono mostrati da delle stelle rosse sopra la barra dell'energia. Più stelle ci sono, più esperto è il pilota del velivolo.

Alcune astronavi sono dotate di missili: il numero di testate residue viene indicato dalla cifra gialla presente sotto la barra dell'energia.





Strato dell'astronave: potete attivare e disattivare questo strato col tasto [TAB] (dovete avere almeno un'astronave selezionata). Se avete selezionato più astronavi, lo strato vi mostrerà le informazioni relative alla prima selezionata. Lo strato dell'astronave fornisce informazioni dettagliate su ogni aspetto del vascello: livello d'esperienza, energia attuale, armi disponibili. Qui trovate elencate anche tutte le capacità del gioco multigiocatore: se sono riportate in rosso, significa che le tecnologie necessarie non sono ancora state scoperte. Se sono di colore giallo, potete aggiornare l'unità quando volete. Le capacità attuali, infine, sono quelle di colore verde.

Visione tattica: se attivate la visione tattica, con il tasto [BLOC MAIUSC], sulle unità compariranno una serie di simboli grafici. La legenda di tali simboli sarà visibile nell'angolo superiore sinistro dello schermo.

Identificazione astronave: dovete semplicemente posizionare il puntatore del mouse sopra un'astronave per alcuni istanti, per ottenere una sua breve descrizione. In una partita multigiocatore, potrete anche vedere chi controlla l'unità (se non è una delle vostre). Potete utilizzare questo metodo anche per sapere quanto valgono i diversi tipi di risorse presenti nel gioco.

SCHERMATE DI GESTIONE

Molti dei compiti più complessi, come la costruzione di nuovi vascelli e la ricerca, hanno le proprie schermate speciali per aiutarvi a gestirli al meglio. Queste schermate sono accessibili in ogni momento e da qualsiasi luogo, anche durante il combattimento, mediante la pressione degli appositi tasti. Per tornare al gioco non dovrete fare altro che premere il tasto [ESC]. I sistemi di costruzione, ricerca e gestione dispongono inoltre di pulsanti presenti nell'angolo superiore dello schermo, che permettono di spostarsi agevolmente dall'uno all'altro.

Sistema di costruzione

Per accedere al sistema di costruzione, selezionate l'astronave che volete realizzare e quindi premete il tasto [B].

OPPURE: selezionate l'astronave che vi interessa, aprite il menu del pulsante destro e selezionate <COSTRUZIONI> dalla sezione <VEDI>.

OPPURE: se avete attivato i PULSANTI DI COLLEGAMENTO tramite le opzioni di gioco, selezionate l'astronave che vi interessa e quindi cliccate sul pulsante COSTRUISCI, in basso al centro dello schermo.

La schermata di costruzione vi permette di ordinare la realizzazione di mezzi spaziali e di creare code di unità, per costruire automaticamente più astronavi una dietro l'altra. Questa schermata fornisce anche dei dettagli di base sui vari modelli di astronave che sono disponibili per la costruzione, oltre a ricordarvi sempre la quantità di risorse di cui potete disporre.

Costruire: tutte le astronavi che potete costruire, in base al vostro livello tecnologico attuale, sono elencate nel pannello di sinistra. Cliccate col pulsante sinistro su quella che desiderate e, nella finestra di destra, compariranno la sua sagoma e alcune informazioni di base: ripetete il clic col pulsante sinistro per aggiungere l'unità alla coda di produzione. Quando avete finito di inserire nuove astronavi nella coda, cliccate, sempre col pulsante sinistro, su Costruisci.

Progressi nella costruzione: una volta iniziati i lavori, sopra l'elenco di navi della coda di produzione compariranno due barre colorate. Quella superiore mostra l'avanzamento dei lavori relativamente alla singola astronave, quella inferiore i progressi nell'intera coda di produzione. Se avete ordinato la costruzione di un solo vascello, le due barre procedono di pari passo.



Annullare una produzione: per annullare definitivamente una costruzione, cliccate col pulsante sinistro sul tipo di astronave in produzione e quindi selezionate il pulsante Annulla lotto. Tutte le UR impiegate nei lavori verranno recuperate.



Sospendere la produzione: per sospendere temporaneamente il lavoro di produzione di un'astronave, cliccate col pulsante sinistro sulla barra del completamento dei lavori e selezionate il pulsante Sospendi lotto. Quando sarete pronti per riprendere il progetto, non dovrete fare altro che selezionare di nuovo la nave e cliccare ancora, sempre col pulsante sinistro, su Sospendi lotto. I lavori riprenderanno esattamente da dove si erano interrotti.

Unità di supporto (US): la vostra Nave di Comando può supportare solo una certa quantità di astronavi. Questo limite è indicato dalla barra al centro del sistema di costruzione: la sezione inferiore verde rappresenta il numero di US attualmente in uso, quella mediana scura indica le US che saranno riservate alle unità attualmente in costruzione, quella superiore grigia indica quante US resteranno disponibili una volta ultimati i lavori. Potete aumentare il totale delle US disponibili realizzando nuovi moduli di supporto sulla vostra Nave di Comando, oppure costruendo nuovi Trasporti (e nuovi moduli di supporto su di essi).

Icone delle astronavi in grado di costruire: queste icone rappresentano i vascelli della vostra flotta che possono realizzare altre astronavi. Soltanto le Navi di Comando e i Trasporti possono eseguire questo compito. Per ogni astronave è presente un'icona sulla destra del conto totale delle UR attuali: potete cliccare col pulsante sinistro sopra queste icone per vedere che cosa è attualmente in fase di realizzazione.



Informazioni su un'astronave: per ottenere dati dettagliati su una vostra unità, selezionatela cliccandoci sopra una volta col pulsante sinistro. Potrete quindi visualizzare o celare i dati col pulsante Info, presente nell'angolo inferiore destro dello schermo.

Ricerca

Per accedere al sistema di ricerca, premete il tasto [R].

OPPURE: selezionate l'astronave che vi interessa, aprite il menu del pulsante destro e selezionate <RICERCA> dalla sezione <VEDI>.

OPPURE: se avete attivato i <PULSANTI DI COLLEGAMENTO> tramite le opzioni di gioco, cliccate sul pulsante Ricerca, in basso al centro dello schermo.

Avviare una ricerca: fate un doppio clic sulla tecnologia che volete ricercare.

OPPURE: cliccate col pulsante sinistro sul pulsante <RICERCA>.

Annullare una ricerca: selezionate la tecnologia in corso di ricerca dall'elenco e quindi cliccate col pulsante sinistro sul comando <LIBERA LABORATORIO>, che si trova nella parte inferiore della schermata delle ricerche. Potete anche interrompere le ricerche svolte in una particolare nave selezionandola tramite le icone che si trovano nella parte superiore destra della schermata e quindi cliccando ancora una volta quella <LIBERA LABORATORIO>. Quando un progetto viene annullato, tutte le risorse spese nella ricerca vanno perdute.



Elenco delle tecnologie: in questo pannello è contenuto l'elenco di tutte le tecnologie sulle quali potete svolgere ricerche. Quando ne scegliete una, una sua immagine grafica e una breve descrizione compaiono nel pannello sulla destra. Le tecnologie già scoperte compaiono ancora nell'elenco, ma sono evidenziate da un punto verde. I giocatori Somaaw devono costruire i moduli di ricerca prima di poter studiare delle tecnologie. Una volta costruito un modulo, potete esaminare lo stato di ogni ricerca in esecuzione al suo interno tramite una barra blu che si trova sotto il nome della tecnologia, nell'elenco sulla sinistra, nonché tramite le icone al centro del sistema di ricerca. I giocatori Somaaw possono ricercare una sola tecnologia per modulo.



I giocatori della Bestia non hanno bisogno di moduli di ricerca e possono studiare qualsiasi tecnologia appartenente alle astronavi da loro catturate. Per catturare un'astronave è sufficiente infettarla e quindi smantellarla. Per sapere come infettare un'astronave, vedete la descrizione della Nave di Comando della Bestia. Una volta smantellata, nell'elenco delle tecnologie comparirà una nuova categoria dedicata all'astronave, contenente tutte le tecnologie a essa associate. Potrete quindi svolgere le ricerche che riterrete opportune. I giocatori della Bestia possono ricercare una sola tecnologia alla volta.



Sensori

Per aprire il sistema dei sensori premete il tasto [SPAZIO].

OPPURE: selezionate l'astronave che vi interessa, aprite il menu del pulsante destro e selezionate <SISTEMA DEI SENSORI> dalla sezione <VEDI>.

OPPURE: se avete attivato i PULSANTI DI COLLEGAMENTO tramite le opzioni di gioco, cliccate sul pulsante Sistema dei sensori, in basso al centro dello schermo.

Il sistema dei sensori fornisce una visuale d'insieme dell'intero settore spaziale nel quale vi trovate. Solitamente il metodo migliore per osservare la vostra flotta consiste nel posizionare la telecamera in modo che guardi le vostre astronavi dall'alto verso il basso, generando un'immagine in simil-2D, che rende più comoda la selezione delle unità. La telecamera si può controllare nel sistema dei sensori secondo lo stesso metodo della visuale di gioco: oltre ai controlli usuali, comunque, potete utilizzare i pulsanti freccia, presenti in basso e in mezzo allo schermo, per ruotare la visuale in avanti, indietro, a sinistra e a destra. Potete anche selezionare qualsiasi astronave, esattamente come nella visuale di gioco e inviare comandi di movimento, attacco, azioni speciali, sorveglianza, attracco, iperspazio e aggiornamento alle astronavi selezionate.

Potete centrare la visuale su un'astronave selezionata col tasto [F]: premendolo tornerete alla visuale di gioco, con la telecamera centrata sull'astronave.

Le astronavi nemiche visibili sono mostrate come punti rossi e possono essere esaminate da vicino col comando ALT-FOCUS (tenete premuto il tasto [ALT] e disegnate un riquadro col pulsante sinistro del mouse intorno al bersaglio).

Il sistema dei sensori si può chiudere in qualsiasi istante, mediante la pressione del tasto [SPAZIO].

Quando aprite il menu del pulsante destro nel sistema dei sensori, potete controllare gli elementi visualizzati su schermo tramite la sezione Sensori. Questo vi permette di regolare il sistema dei sensori perché mostri solo le informazioni che ritenete importanti.

Area esplorata: quest'opzione attiva la visualizzazione delle linee grigie che rappresentano le zone da voi già esplorate. Tenete presente che le risorse sono visibili solo dopo che avete esplorato l'area nella quale si trovano (con l'eccezione dei cristalli, che sono sempre visibili).

Sensori (sfera): attiva e disattiva la sfera blu che rappresenta la portata dei sensori di ogni astronave della vostra flotta. I nemici vengono rilevati solo se sono a una distanza relativamente breve da tale sfera.

Sensori (linee guida): quest'opzione attiva e disattiva le linee blu che rappresentano anch'esse la portata dei sensori per ogni vascello. Potete usare la sfera o le linee guida per visualizzare la portata dei sensori della vostra flotta. NOTA: per aumentare la velocità di gioco, utilizzate le linee guida.

Risorse: questo comando mostra le risorse nel sistema dei sensori. Asteroidi e nubi di detriti sono indicati con punti marroni, le nebulose con linee color porpora. I cristalli sono anch'essi porpora, ma sono dei punti.

Detriti: usate quest'opzione per mostrare o nascondere i detriti. Si tratta di particelle non utilizzabili per la raccolta di risorse, mostrate con dei punti grigi.

Sfondo: questo comando attiva la visualizzazione dello sfondo. NOTA: per aumentare la velocità di sfondo, disattivate lo sfondo stesso.



Bussola: attiva una rappresentazione a torta con dei valori che rappresentano l'intero arco dei 360°. Potete usare questi valori per comunicare delle direzioni agli alleati durante una partita multigiocatore.

Puntatori obiettivo: quest'opzione visualizza una freccia che conduce dal testo dell'obiettivo, in basso a sinistra nel gioco singolo, alle posizioni importanti nel sistema dei sensori.

Strato astronavi maggiori: usate quest'opzione per visualizzare le astronavi più grandi (vostre e nemiche) in forma di icone.

Percorsi Portale: usando quest'opzione è possibile mostrare o nascondere i nodi del Portale. Essi sono rappresentati come linee curve, che conducono da un Portale all'altro. Vedrete questi percorsi solamente dopo che avrete percorso il tragitto fra i Portali interessati.

Astronavi alleate: quest'opzione mostra o nasconde i vascelli alleati. Le vostre astronavi sono dei punti verdi, quelle alleate dei punti blu.

Astronavi nemiche: l'opzione mostra o nasconde le astronavi nemiche che rientrano nel raggio dei sensori delle vostre navi. Esse sono rappresentate con dei punti rossi.



Gestione sistemi

Per aprire la schermata di gestione dei sistemi, selezionate per prima cosa una Nave di Comando o un Trasporto, quindi premete il tasto [S].

OPPURE: selezionate una Nave di Comando o un Trasporto, aprite il menu del pulsante destro e selezionate <GESTIONE SISTEMI> dalla sezione <VEDI>.

OPPURE: se avete attivato i PULSANTI DI COLLEGAMENTO tramite le opzioni di gioco, cliccate sul pulsante SISTEMI, in basso al centro dello schermo.

La schermata di lancio vi permette di controllare quali astronavi sono attualmente all'attracco e di impostare i parametri di lancio per la Nave di Comando o il Trasporto selezionato. Disattivando il lancio automatico, i Caccia e le Corvette di nuova costruzione non lasceranno l'astronave che li ha creati, restando così al riparo dagli attacchi nemici.

Capacità di attracco: le due barre colorate rappresentano graficamente la capacità restante della nave, in verde. Il numero di Caccia e Corvette attualmente all'attracco si trova sulla sinistra delle rispettive barre. Sentinelle e Sanguisughe rientrano nella categoria dei Caccia, mentre i Lavoratori sono considerati di classe Corvette.

Selezionare il vascello per il lancio: se avete costruito dei Trasporti, qui compaiono le loro icone: per vedere quali navi sono all'attracco nei diversi vascelli, cliccate col pulsante sinistro sulle icone della lista.

Restare all'attracco: cliccate col pulsante sinistro su questo pulsante per far restare i mezzi d'assalto nella Nave di Comando o nel Trasporto, dopo l'attracco.

Lanciare delle astronavi: cliccate col pulsante sinistro sul tipo di astronave che volete lanciare quindi selezionate l'opzione Lancia, che si trova nella parte inferiore dello schermo. Verrà lanciata solo un'astronave del tipo specificato.

Lanciare un gruppo: cliccate col pulsante sinistro sul tipo di astronave che volete lanciare, quindi sul relativo pulsante che si trova lungo il margine inferiore dello schermo.

Lanciare tutto: per lanciare tutte le astronavi all'attracco in un dato vascello dovete usare il pulsante Lancia tutto.



Condizioni modulo e priorità di riparazione: per i giocatori Somaaw, il pannello sulla destra contiene un elenco dei moduli montati sulla Nave di Comando o sul Trasporto, la loro energia attuale e l'elenco della priorità delle riparazioni. Quest'ultima si può impostare solo dopo aver scoperto i Robot Riparatori e dopo aver aggiornato il relativo Trasporto o Nave di Comando.



Distribuzione energia di emergenza: per i giocatori della Bestia, il pannello di destra contiene l'elenco delle zone che possono essere potenziate a scapito dell'energia della Nave di Comando della Bestia (gli effetti si hanno solo su quest'ultima). Per esempio, potete accelerare la ricerca, a patto che vogliate veder scendere lentamente la barra dell'energia dell'astronave. Una volta persa metà dell'energia, la Nave di Comando tornerà all'impostazione standard per non correre rischi eccessivi.



Spinta: migliora la velocità massima della Nave di Comando.

Infezione: accelera la velocità di ricarica delle armi infettanti della vostra Nave di Comando.

Armi difensive: potenzia i danni provocati dalle armi della Nave di Comando.

Ricerca: aumenta la velocità di scoperta delle nuove tecnologie.

Costruzione: diminuisce il tempo di costruzione delle astronavi in fase di realizzazione nella Nave di Comando.

INIZIARE UNA PARTITA

Giocatore singolo

Per cominciare una nuova partita a giocatore singolo, cliccate sul pulsante <GIOCATORE SINGOLO> del menu principale.

Salvare una partita: in qualsiasi momento, durante il gioco, potete premere il tasto [ESC] e scegliere quindi <SALVA PARTITA> dal menu che compare. Una volta apparsa la schermata di salvataggio, cliccate col pulsante sinistro nel piccolo riquadro sotto l'elenco dei salvataggi e scrivete il nome del nuovo file: quando avete finito, cliccate sul pulsante <SALVA PARTITA>.

Caricare una partita salvata: cliccate col pulsante sinistro sull'opzione <CARICA PARTITA>: comparirà una schermata con l'elenco di tutte le partite salvate. Tenete presente che Cataclysm salva automaticamente la campagna all'inizio di ogni suo nuovo livello: questi salvataggi automatici compaiono insieme a quelli da voi eseguiti. Per caricare un file, selezionatelo con il pulsante sinistro del mouse e poi cliccate sull'opzione <CARICA PARTITA>.

Impostazioni del giocatore: in questa schermata potete decidere i colori di base e secondario delle vostre astronavi. Per modificare il colore di base, cliccate col pulsante sinistro sull'opzione <COLORE DI BASE>: comparirà un piccolo cerchio, all'interno di un riquadro con tutti i colori dell'arcobaleno. Spostate questo cerchio fino a quando non avete ottenuto una tonalità di colore che vi soddisfi. Per modificare il colore secondario, invece, dovete selezionare il pulsante <COLORE DELLE RIGHE> e ripetere il procedimento appena descritto. Potete anche spostare l'indicatore della luminosità: esso si trova a destra del riquadro dei colori e, muovendolo su e giù, varia la brillantezza dei colori.

Difficoltà: la difficoltà di gioco influenza il tempo di costruzione delle astronavi, il loro costo, la loro energia e la potenza della flotta nemica.

Cominciare la partita: quando siete soddisfatti della scelta della flotta e del colore, cliccate col pulsante sinistro sull'opzione <INIZIA>! per cominciare la campagna a giocatore singolo.





Multigiocatore

Cataclysm può essere giocato contro avversari umani o gestiti dal computer, in svariate modalità. Anche se ci sono tre modi distinti per avviare una partita multigiocatore a Cataclysm, essi usano tutti lo stesso sistema per impostare la partita e stabilire le varie opzioni e regole di gioco.

Battaglia contro la CPU: quest'opzione consente di giocare partite multigiocatore contro avversari controllati dal computer. Dopo aver creato una partita selezionando tutte le opzioni (vedete l'apposita sezione di questo manuale), cliccate sul pulsante Inizia! per far cominciare il gioco.

LAN (rete di area locale): per giocare a Cataclysm su una rete locale (LAN), scegliete l'opzione LAN dal menu multigiocatore. Le persone che prendono parte a una partita devono usare tutte il medesimo protocollo.

Internet: quest'opzione serve per giocare a Cataclysm via Internet, tramite Sierra.com.



LAN

Dopo aver scelto il gioco via LAN, si aprirà un'altra schermata: qui dovrete cliccare col pulsante sinistro sul riquadro del nome e scrivere quello con cui volete essere conosciuti sul campo di battaglia, premendo [INVIO] quando avete finito. Cliccate sul pulsante Impostazioni giocatore se volete cambiare la vostra razza o i vostri colori, rispetto a una precedente sessione di gioco multigiocatore. Quando siete soddisfatti del risultato ottenuto, cliccate col pulsante sinistro su <INIZIA>!



Cataclysm rileverà automaticamente la presenza di una rete LAN IPX o TCP/IP, scegliendo il protocollo adatto alla situazione; in situazioni normali, pertanto, non avrete alcuna necessità di modificare quest'opzione. Se però disponete sia di IPX che di TCP/IP, Cataclysm userà come standard IPX. Gli utenti che vogliono controllare direttamente questa selezione possono selezionare il pulsante IPX o quello TCP/IP per attivare il relativo protocollo.

LA LOBBY

La Lobby è il luogo dove potete andare per vedere chi altro c'è nella LAN, parlare, organizzare la vostra partita o vedere quali partite accettano ancora dei partecipanti. I nomi dei giocatori presenti nella Lobby sono presenti nel pannello inferiore destro, mentre tutti i messaggi compaiono in quello inferiore sinistro.

Scambiare messaggi: se volete inviare dei messaggi agli altri giocatori della Lobby, dovete semplicemente cliccare col pulsante sinistro nell'apposito riquadro e scrivere quello che volete. Per inviare un messaggio privato a una persona in particolare, scrivete /<nomegiocatore> prima del messaggio.



Creare la vostra partita: cliccate sul pulsante Crea una partita: in questo modo si apre la schermata delle impostazioni di gioco.

Dettagli partita: l'elenco delle partite disponibili nella Lobby compare nel grande pannello superiore: per vedere le impostazioni di ogni singola partita, cliccate col pulsante sinistro sul nome di quella che vi interessa e poi selezionate questo pulsante.

Entra nella partita: cliccate col pulsante sinistro sulla partita alla quale volete unirvi, nell'elenco principale e poi selezionate questo pulsante.

Impostazioni giocatore: se volete cambiare flotta (Somtaaw o Bestia) o colore, cliccate su questo pulsante.



Impostare una partita multigiocatore

La schermata delle impostazioni di gioco vi permette di stabilire il nome della partita e il numero di giocatori controllati dal computer che vi prenderà parte, come pure tutte le altre opzioni disponibili.

Dare un nome alla partita: cliccate in questo pannello e scrivete il nome della partita.

Numero dei giocatori del computer: cliccate col pulsante sinistro sulle frecce per aumentare o diminuire il numero di avversari controllati dal computer presenti in gioco.



Condizioni di vittoria: questi riquadri vi permettono di impostare le diverse condizioni di vittoria del gioco. Distruggi l'Astronave Madre nemica significa che dovete distruggere la Nave di Comando dell'avversario. Cattura l'astronave da guerra nemica significa che per vincere basta catturare una nave da guerra nemica. Vittoria alleata, infine, significa che se un giocatore alleato vince la partita, anche voi avete vinto.

Password: se volete impedire l'accesso alla partita a tutti coloro che non conoscono la vostra password, selezionate l'opzione Protetta da password. Cliccate sul riquadro che si trova immediatamente sotto e inserite la password che volete utilizzare, che dovrete quindi confermare reinserendola, identica, nel pannello appena più sotto. Per far sì che degli altri giocatori possano unirsi alla vostra partita, dovrete comunicargli la password necessaria.



Difficoltà CPU: questo indicatore permette di impostare la capacità di gioco delle astronavi controllate dal computer.

CPU attacca gli umani: l'indicatore stabilisce la probabilità di attacchi portati dai giocatori controllati dalla CPU contro i giocatori umani.

Crea partita: quando siete soddisfatti delle vostre scelte, cliccate col pulsante sinistro su quest'opzione.

Tipi di partita: Cataclysm dispone di diverse configurazioni di controllo predefinite, per adattarsi ai diversi tipi di partita multigiocatore. La selezione di uno di questi tipi modifica molte opzioni, in tutte le diverse schermate che le contengono.

Non mi piace faticare: in questo tipo di partita non vi dovete preoccupare della raccolta di risorse: riceverete un rifornimento di UR sufficiente a soddisfare ogni vostra necessità.



Cacciatore di taglie: in questa partita sono attive le taglie: ogni astronave nemica che distruggete vi dà diritto a riscuotere una taglia in UR. I giocatori che dispongono delle flotte più numerose hanno sulla testa una taglia più corposa, cosa che li rende bersagli più appetibili.

Cogli l'attimo: questa partita prevede la cattura delle astronavi nemiche per arrivare alla vittoria.

Scelta scenario: questa funzione vi consente di decidere dove avrà luogo la battaglia multigiocatore. Il numero che si trova dopo il nome della mappa indica il massimo di giocatori supportato.



Ricerca: se disattivate quest'opzione, a inizio partita tutte le tecnologie saranno già disponibili per tutti. I giocatori Somtaaw, inoltre, disporranno di tutti i moduli già installati sulla loro Nave di Comando.

Caso: disattivando quest'opzione, durante il gioco non compariranno rifornimenti bonus.

Iperspazio: disattivando l'opzione nessuno potrà eseguire dei salti iperspaziali nel corso della partita.

Permetti alleanze: se l'opzione è disattiva, nel corso della partita non sarà possibile stabilire alleanze.

Ricompense: quando quest'opzione è attiva, otterrete una taglia in UR per ogni unità nemica che riuscirete a distruggere. Più l'astronave è grande, più UR vale.



Salvare una partita multigiocatore: mentre state giocando, premete il tasto [ESC] e quindi scegliete Salva partita dalle opzioni che compaiono. Questa funzione è identica nel funzionamento a quella del gioco singolo.

Caricare una partita multigiocatore: dal menu multigiocatore, cliccate col pulsante sinistro su <CARICA PARTITA SALVATA> per far comparire l'elenco di tutti i file di salvataggio. Ora cliccate, sempre col sinistro, sul nome di una delle partite e quindi nuovamente sul pulsante <CARICA PARTITA>.

Registrare una partita multigiocatore: Cataclysm vi permette di registrare una partita multigiocatore per rivederla in seguito, da una qualsiasi angolazione. Quando volete avviare la registrazione, premete il tasto [ESC] e cliccate sul pulsante <REGISTRA PARTITA>: dovrete seguire un procedimento identico a quello del salvataggio delle partite. Per caricare poi una registrazione, cliccate sul pulsante <CARICA PARTITA REGISTRATA> nel menu multigiocatore: una volta finito il caricamento, potrete centrare la visuale su una qualsiasi astronave, tramite il sistema dei sensori.



Opzioni delle risorse:

Disattiva raccolta: quest'opzione attiva o disattiva la raccolta delle risorse. Quando è disattiva, dovrete attivare qualche altro metodo di rifornimento, oppure esaurirete molto presto le vostre UR iniziali.

Risorse iniziali: imposta il livello di risorse con il quale ogni fazione partecipante inizia lo scenario.

Rifornimento di risorse ogni: quest'opzione si attiva cliccando col pulsante sinistro nel riquadro di attivazione: potrete quindi decidere quanto spesso i giocatori riceveranno un rifornimento di risorse e quanto grande sarà questo rifornimento.



Quantitativo totale: se attivate quest'opzione riceverete un solo rifornimento di risorse, dopo un certo lasso di tempo dopo l'inizio del gioco. Potete regolare sia il tempo di attesa per questo prezioso 'dono' che la sua quantità.

ATTENDERE ALTRI GIOCATORI

Dopo aver creato la partita ritornate alla Lobby, dove dovete attendere che altri giocatori si uniscano alla vostra partita. Quando siete pronti a iniziare, potete selezionare l'opzione <INIZIA PARTITA>. Se volete cambiare delle opzioni, cliccate sul pulsante <IMPOSTAZIONI PARTITA> e tornerete alla schermata delle opzioni di gioco: se avete invece deciso di non fungere più da host della partita, cliccate col pulsante sinistro su <INTERROMPI PARTITA>.



INTERNET

IL COLLEGAMENTO

Da questa schermata vi potete collegare a Sierra.com ed è possibile modificare i colori della vostra flotta, cambiare la password o creare un nuovo nominativo.

Lancia WON: per collegarvi a Sierra.com, cliccate su questo pulsante e vi ritroverete nella Lobby Sierra.com di Cataclysm. L'impostazione e il gioco su Sierra.com sono identici a quelli già descritti per il gioco su LAN, con l'eccezione che qui vi sono stanze multiple, invece che una sola Lobby.

Impostazioni Firewall: se vi trovate dietro a un firewall, dovrete cliccare sul pulsante <DIETRO A UN FIREWALL>. Se invece siete certi di non essere dietro a un firewall, usate l'opzione <NON DIETRO A UN FIREWALL>; nel caso non siate certi della presenza o meno di un firewall, scegliete la funzione Autorilevamento, che è attiva come standard.

Nota tecnica: quando create una partita, se uno o più partecipanti sono dietro a un firewall, Sierra.com creerà un server dedicato per il gioco, invece di utilizzare la connessione standard pari a pari. Gli utenti dotati di modem lenti che vogliono creare una partita dovrebbero usare l'opzione <DIETRO A UN FIREWALL> (anche se, in effetti, non lo sono), in modo che Sierra.com crei per loro un server dedicato, che richiederà una larghezza di banda ridotta al loro modem.



Ricordatevi: se non siete certi della presenza o meno di un firewall, selezionate Autorilevamento.

Impostazioni giocatore: Cliccate su questa opzione se volete cambiare flotta o colori.

Cambia password: se volete modificare la vostra password Sierra.com, cliccate su quest'opzione col pulsante sinistro.

Creare un nuovo nominativo: se non avete un nominativo Sierra.com, cliccate col pulsante sinistro su quest'opzione, quindi immettete le informazioni necessarie.



Nome

Cliccate in questo pannello e scrivete il nome che volete usare come vostro nominativo Sierra.com.

Password

Cliccate col pulsante sinistro su quest'opzione e inserite la password che volete usare.

Conferma password

Usate questa funzione e inserite nuovamente la vostra password, per essere certi di averla inserita correttamente nel pannello precedente.

Nuovo nominativo

Cliccate su questo pulsante per creare un nuovo nominativo. Se inserite un nome già in uso, dovrete ripetere il processo, inserendo ovviamente un altro nome.

Cataclysm può essere giocato via Internet solo tramite Sierra.com, un sito di gioco gratuito. Se non avete già il vostro nominativo, dovrete crearne uno prima di poter giocare a Cataclysm.

LA LOBBY SIERRA.COM

Sierra.com è organizzato in stanze, nelle quali i giocatori possono entrare a loro piacimento, per creare delle partite oppure partecipare a quelle già esistenti. I giocatori presenti in una stanza sono elencati nel pannello sulla destra, mentre in quello a sinistra compaiono i vari messaggi scambiati tra di loro. I nomi dei giocatori di tutta la Lobby si trovano nel riquadro in basso a destra, e i loro messaggi compaiono in quello inferiore sinistro.



Scambiare messaggi: se volete inviare dei messaggi agli altri giocatori della Lobby, cliccate col pulsante sinistro e scrivete quello che volete. Se volete inviare un messaggio privato a un solo giocatore, scrivete <nomegiocatore> e quindi il resto del messaggio.

Cambiare stanza: per cambiare stanza, oppure per crearne una nuova, cliccate col pulsante sinistro sull'apposito pulsante.

Entrare in una partita: se volete prendere parte a una partita presente nella stanza, oppure crearne una nuova, cliccate sulla relativa opzione.

Graduatoria sul server: cliccate col pulsante sinistro del mouse su quest'opzione per aprire il vostro browser ed esaminare la graduatoria ufficiale dei giocatori di Cataclysm che si trova sul sito Sierra.com.

PARTITE DISPONIBILI

In questa schermata potete vedere un elenco di tutte le partite presenti nella stanza, riportate nel grande pannello. Potete prendere parte a una qualsiasi di queste partite, visualizzare le impostazioni di ognuna di esse, aggiornare i tempi di ping o creare la vostra partita.

Aggiornare i tempi di ping cliccate col pulsante sinistro sull'opzione per aggiornare i tempi di ping di tutte le partite della lista. Più basso è il tempo di ping, più veloce sarà la connessione al gioco.

Prendere parte a una partita: cliccate col pulsante sinistro sulla partita alla quale volete prendere parte, quindi selezionate l'opzione Entra nella partita.

Creare una partita: cliccate sul pulsante Crea una partita per creare una nuova partita nella stanza attuale. Consultate il paragrafo dedicato alle opzioni multigiocatore per maggiori informazioni sulle operazioni da compiere.





STANZE DISPONIBILI

Da questa schermata potete consultare l'elenco delle stanze presenti in Sierra.com, sul pannello grande: potete entrare in una di queste stanze, o decidere di crearne una nuova.

Entrare in una stanza: per entrare in una stanza, cominciate con il cliccare col pulsante sinistro sul suo nome, quindi usate il pulsante Entra nella stanza.

Creare una stanza: Per creare una stanza, selezionate l'opzione Crea una stanza e inserite tutte le informazioni necessarie.



SCHERMATA DELLE STATISTICHE MULTIGIOCATORE

Dopo ogni partita multigiocatore compare una schermata delle statistiche, contenente informazioni dettagliate sul comportamento di ogni partecipante durante il gioco. Potete cliccare col pulsante sinistro su una qualsiasi fila di dati per visualizzare un grafico a barre che riporta le prestazioni di ogni giocatore nella parte superiore della tabella.





OPZIONI

Il menu delle opzioni si può aprire sia dal menu iniziale sia premendo [ESC] in qualsiasi momento, durante la partita. In questo menu sono presenti molte opzioni relative all'azione di gioco e alle impostazioni del programma.

Opzioni audio

Canali: si tratta del numero di effetti sonori che il gioco potrà eseguire contemporaneamente. Un valore elevato crea un ambiente audio più realistico e affascinante, ma può rallentare la velocità di gioco. Selezionando Auto sarà il motore del programma a disattivare dei canali quando si presenteranno problemi di velocità, tornando poi a utilizzarli quando il gioco procederà spedito.

Impostazioni del volume: Questa sezione, che è formata da tre indicatori a scorrimento, vi permette di regolare i livelli del volume del parlato di gioco, degli effetti sonori e della musica, ognuno indipendentemente dall'altro. Tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e spostate il mouse a sinistra o a destra, per diminuire o aumentare il volume dei singoli elementi.



NOTA: nel corso di una partita multigiocatore, potete cambiare la traccia musicale che state ascoltando premendo la combinazione di tasti [MAIUSC]+[<], per la traccia precedente, o [MAIUSC]+[>] per quella successiva. L'elenco delle tracce musicali è limitato a quelle ambientali del livello e alle musiche di battaglia.

Impostazioni avanzate parlato: accedete a questo sottomenu cliccando col pulsante sinistro sull'opzione Impostazioni avanzate parlato. Cliccate poi sul pulsante Accetta quando avete regolato tutte le opzioni secondo le vostre preferenze.



Qualità sonora: vi consigliamo di selezionare l'alta qualità. Se avete problemi di velocità, comunque, provate con la bassa qualità. Selezionando Auto sarà invece il motore del gioco ad attivare la bassa qualità audio in presenza di rallentamenti, tornando a utilizzare quella alta non appena la situazione lo renderà possibile.

Casse multimediali: quest'opzione regola il motore audio per ottimizzare le prestazioni con il sistema standard di casse multimediali.

Suono stereo/surround: questa funzione regola il motore audio per ottimizzare le prestazioni con un sistema di casse multimediali a elevate prestazioni.

Cuffie: questa funzione regola il motore audio per ottimizzare le prestazioni con delle cuffie standard.

Personalizzato: potete usare quest'opzione per regolare alla perfezione il motore sonoro perché renda al meglio sulle vostre casse o con le vostre cuffie.

Impostazioni voci: potete usare questa funzione per decidere quali elementi del parlato volete sentire nel corso del gioco. Cliccate col pulsante sinistro sui riquadri di attivazione per attivare o disattivare i diversi elementi. Le voci dei comandi sono quelle in risposta ai vostri ordini; i rapporti sono gli aggiornamenti su quanto rilevato dai sensori, quanto avvenuto in battaglia e altro; i rumori di battaglia non sono strettamente necessari per lo svolgimento del gioco, ma aggiungono molto all'atmosfera che vi circonda.





Opzioni video

Sistema di rendering tutti i computer che rispettano le specifiche minime di Cataclysm possono eseguire il gioco in modalità software. Gli utenti che dispongono di una scheda acceleratrice hardware, comunque, potranno usufruire dell'accelerazione Direct3D oppure OpenGL. In questo riquadro sono elencati i sistemi di rendering supportati che Cataclysm ha individuato nel vostro sistema. Potete trovare voci come Software, OpenGL standard, OpenGL 3Dfx e Direct3D. Se non disponete di accelerazione hardware per OpenGL, potrete comunque usare l'opzione OpenGL standard (notate comunque che sarà molto più lenta della modalità software).

Risoluzione: questo pannello riporta le risoluzioni video disponibili con il sistema di rendering che avete selezionato. Le risoluzioni più basse velocizzano il gioco a scapito dei dettagli: per modificare le impostazioni, cliccate col pulsante sinistro e scegliete la risoluzione che volete.

Luminosità gioco: quest'opzione influenza la luminosità del rendering delle astronavi nel gioco, senza andare a modificare le schermate dell'interfaccia utente o gli sfondi. Potete utilizzarla per migliorare la luminosità o il contrasto del gioco, a seconda del vostro monitor.

Soglia dettagli: questa sbarra a scorrimento controlla il livello della complessità delle forme geometriche nelle immagini renderizzate. Portando la barra a sinistra si riduce il numero di poligoni per ogni singolo fotogramma, rendendo le astronavi più grezze nell'aspetto. Cercate di trovare il bilanciamento ottimale tra la velocità di gioco e la qualità visiva.



Effetti personalizzati: in questo sottomenu potete decidere quali effetti grafici avanzati attivare durante il gioco. La schermata è descritta in dettaglio più avanti.



Numero di effetti: questo indicatore controlla il numero degli effetti grafici disegnati dal gioco. Aumentando il valore si ottiene una grafica più ricca e dettagliata, con molti effetti speciali, ovviamente a scapito della velocità. Per migliorare quest'ultima, potreste essere costretti a ridurre il livello di quest'opzione.

Dettaglio texture: alcune schede video non supportano le texture con palette e richiedono della RAM aggiuntiva per memorizzare delle copie temporanee di queste texture. Quest'opzione vi dà la possibilità di regolare la quantità di memoria riservata alle palette: aumentando questa quantità caleranno i rallentamenti grafici che si verificano quando le texture vengono trasferite alla vostra scheda video. Se la vostra scheda video non ha questo problema con le texture con palette, questa funzione è disattiva.

Effetti personalizzati: in questo sottomenu potete decidere quali effetti grafici avanzati attivare durante il gioco. Ognuno di questi effetti ha un costo in termini di prestazioni e un beneficio relativamente alla qualità grafica. I singoli effetti possono essere attivati o disattivati cliccando col pulsante sinistro sul riquadro di attivazione, presente alla sinistra del nome.

Transizione SM istantanea: usando quest'opzione la transizione dalla schermata principale di gioco alle schermate dei sensori sarà immediata, invece che fluida e graduale. Usando la transizione istantanea le prestazioni del gioco migliorano, per cui se il vostro computer non è dei più veloci dovrete attivare questa funzione.



Goccia alfa: questa funzione fa sì che i cerchi del sistema dei sensori siano mostrati con un contorno sfumato. I possessori dei computer più lenti dovrebbero disattivare quest'opzione per rendere più veloce il funzionamento del sistema dei sensori.

Puntini alfa: selezionando quest'opzione il sistema di rendering software mostra le trasparenze con un effetto schermo-porta, il che vuol dire che le prestazioni migliorano a scapito della qualità grafica.

Illuminazione dinamica vertici: disattivando quest'opzione le superfici delle vostre astronavi non diverranno più scure dopo aver subito i colpi del nemico. Similmente, le parti dei vascelli vicine ai propulsori non si illumineranno per il bagliore emesso dai motori.

Filtro superficie: selezionando quest'opzione le texture appariranno più fluide e meno grezze. Il filtro delle superfici non è disponibile quando si usa il rendering software.

Sfondo: quest'opzione determina se lo sfondo che raffigura la galassia deve essere mostrato oppure dev'essere sostituito da un fondale nero come lo spazio. Se il vostro computer non è molto veloce, o se state usando il rendering software, disattivando lo sfondo della galassia velocizzerete leggermente il gioco.

Effetti colpo: disattivando quest'opzione gli effetti dei colpi dei proiettili non saranno visibili. Questi effetti vengono eseguiti ogni volta che un proiettile colpisce un'astronave o un altro elemento di gioco. I possessori di computer lenti e coloro privi di accelerazione hardware possono disattivare questa funzione per velocizzare il gioco, specie durante le battaglie di grosse proporzioni. Vedete anche l'opzione Numero di effetti, nella schermata delle opzioni video.

Lens Flare: se disattivate quest'opzione, non saranno disegnati gli effetti lens flare in presenza di luci particolarmente brillanti.

Effetti danno: quando le astronavi subiscono dei danni, provocano delle scintille, del fumo o delle fiammate. Anche se questi effetti grafici sono importanti ai fini del gioco, possono provocare seri rallentamenti su computer lenti o privi di scheda acceleratrice: i possessori di questi sistemi possono provare a disattivarli. Leggete anche la descrizione dell'opzione Numero di effetti, nella schermata delle opzioni video.

Effetti fiammata: disattivando quest'opzione scompare l'effetto grafico che viene mostrato quando un'astronave apre il fuoco. In questo modo, il gioco perde in qualità grafica ma risulta più veloce, specie durante le battaglie di grandi dimensioni. Leggete anche la descrizione dell'opzione Numero di effetti, nella schermata delle opzioni video.

Effetto proiettile: se disattiverete quest'opzione, i proiettili sanno disegnati in modo estremamente semplice. Così facendo la velocità di gioco aumenterà, specie nelle battaglie di grandi dimensioni, sempre a scapito della qualità grafica. Leggete anche la descrizione dell'opzione Numero di effetti, nella schermata delle opzioni video.

Robot riparatori: quando un'astronave Sontaaw in grado di auto-ripararsi subisce dei danni, dei piccoli robot volano intorno al suo scafo, risolvendo i problemi. Disattivando quest'opzione la capacità di auto-riparazione sarà comunque attiva, ma i robot non saranno visibili su schermo.

Icone astronavi: nel sistema dei sensori le astronavi più grandi, come le Navi di Comando, compaiono in modo dettagliato. Disattivando questa opzione, esse saranno mostrate con i normali punti delle astronavi più piccole.

Linee d'altezza: per aiutarvi nel movimento verticale delle astronavi, compaiono delle linee che denotano la loro altezza. Nelle battaglie più furiose possono esserci moltissime di queste linee: disattivando l'opzione, esse non saranno più visibili.



OPZIONI DI GIOCO

Sensibilità mouse: l'indicatore a scorrimento controlla il movimento del mouse necessario per spostare il cursore sullo schermo. Cliccate col sinistro e spostate l'indicatore sulla sinistra per rallentare il cursore, oppure sulla destra per aumentare la sua prontezza di risposta ai vostri comandi.

Velocità fotogrammi: scegliendo la massima velocità possibile le opzioni audio, video e di gioco saranno impostate per far funzionare il gioco alla velocità massima.

Varie:

Messaggi esperienza: se quest'opzione è attiva, ogni volta che un'astronave della vostra flotta acquisisce un livello di esperienza, comparirà un messaggio di avviso su schermo.

Carattere menu piccolo: se state giocando a Cataclysm in bassa risoluzione, attivate quest'opzione per ridurre le dimensioni dei caratteri usati nel menu del pulsante destro.

Focus automatico sui punti di rotta: utilizzate quest'opzione per far sì che la telecamera centri automaticamente la visuale su ogni punto di rotta, man mano che li posizionare nel sistema dei sensori.





Mouse sensibile al contesto:

Clic sinistro alla Homeworld: usate quest'opzione per emulare il controllo sensibile al contesto di Homeworld col pulsante sinistro del mouse. Fra le altre variazioni, in questo modo potrete attraccare alle navi della vostra flotta con un doppio clic ed eseguire le riparazioni nello stesso modo.

Clic destro: attivate quest'opzione per utilizzare il pulsante destro del mouse per tutte le operazioni sensibili al contesto (impostazione standard di Cataclysm). In questa modalità, se il mouse è sopra un'astronave nemica, comparirà l'icona d'attacco se NON ci sono azioni speciali disponibili. Cliccando col pulsante destro eseguirete l'azione speciale (se presente), mentre cliccando col pulsante sinistro attaccherete (se possibile). Se il puntatore del mouse è sopra un'unità alleata, cliccando col pulsante destro eseguirete l'azione speciale visualizzata (attraccare, riparare, eccetera).

Barra delle applicazioni:

Nascosta: attivando quest'opzione gli obiettivi, i pulsanti di collegamento (se attivi) e le informazioni sul giocatore diventeranno visibili solo quando porterete il puntatore sopra i relativi pulsanti. Questo emula il meccanismo standard della barra delle applicazioni di Homeworld.

Pulsanti di collegamento: usate quest'opzione per far sì che i pulsanti di gestione siano accessibili nella parte inferiore della schermata. NOTA: se l'opzione Nascosto è attiva, dovrete portare il puntatore del mouse nella parte inferiore dello schermo perché i pulsanti compaiano.

Fondale: quest'opzione attiva lo sfondo trasparente lungo la sezione inferiore dello schermo, dietro i pulsanti di collegamento.

Opzioni sensori: queste opzioni controllano ciò che viene visualizzato nel sistema dei sensori. Sono esattamente identiche a quelle che potete controllare tramite il menu del pulsante destro nel sistema dei sensori. Per ulteriori dettagli, leggete la descrizione del sistema dei sensori.

Homeworld classico: cliccate su quest'opzione col pulsante sinistro per impostare tutte le opzioni di gioco in modo che emulino i controlli di Homeworld.

Cataclysm standard: cliccate su quest'opzione col pulsante sinistro per impostare tutte le opzioni di gioco in modo che utilizzano la configurazione standard di Cataclysm.



Funzioni dei tasti

Questo menu vi permette di decidere quali comandi di gioco vengono attivati dai vari tasti. Per cambiare l'assegnazione di un tasto, fate un doppio clic sul comando che volete modificare e premete il nuovo tasto. Per annullare tutte le modifiche apportate e riportare i tasti alla loro configurazione standard, cliccate sul pulsante <RIPRISTINA DEFAULT>.





NOTE:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Homeworld: Cataclysm utilizza un sistema di ricerca ad albero, nel quale i moduli di ricerca costruiti sulla vostra Nave di Comando possono svolgere degli studi su nuove tecnologie che saranno poi usate per realizzare nuove astronavi o aggiornare quelle esistenti. Molti vascelli richiedono almeno una tecnologia per potere essere costruiti. A partire dai cinque moduli che si possono realizzare su una Nave di Comando, l'elenco seguente mostra i vari percorsi che conducono alle tecnologie più avanzate.

ALBERO TECNOLOGICO DEI MODULI SOMTAAW (MULTIGIOCATORE)

Modulo Hangar

MOTORE DEL CACCIA
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO

MOTORE DELLA FREGATA
MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA

MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE

Modulo Corazza

CORAZZA LIVELLO 2
CORAZZA LIVELLO 3

CAMPO DI FORZA LIVELLO 1
CAMPO DI FORZA LIVELLO 2
CAMPO DI FORZA LIVELLO 3

Modulo Ingegneristico

PROIETTORE OLOGRAFICO
SISTEMI DI SUPPORTO
POSTBRUCIATORE
SISTEMI DI RIPARAZIONE
CAPACITÀ DI RECUPERO
CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
(nel modulo Ingegneristico avanzato)

Modulo Ingegneristico avanzato

COSTRUZIONE MICRO-NAVE
ROBOT RIPARATORI
TELEMETRIA DI FASE

SENSORI AVANZATI
VACCINO ANTI-INFEZIONE (solo multigiocatore)
CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
(disponibile grazie alla CAPACITÀ DI RECUPERO ricercabile nel modulo Ingegneristico)

Modulo Arma

CANNONE IONICO AVANZATO
LANCIAMISSILI
CANNONE D'ASSEDIO
CANNONE ENERGETICO
ARMA EMP
CARICA ESPLOSIVA QUANTICA
ARMA A REPULSIONE



Oltre alle tecnologie necessarie per la costruzione di astronavi, ve ne sono altre richieste per il loro aggiornamento. Questo elenco riporta gli aggiornamenti disponibili per ogni astronave.

ALBERO TECNOLOGICO SOMTAAW (MULTIGIOCATORE)

Ricognitore

SENSORI AVANZATI (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento)
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento)

Accolito

MOTORE DEL CACCIA
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
TECNOLOGIA MISSILISTICA (aggiornamento)
TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento)

Imitatore

MOTORE DEL CACCIA
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
PROIETTORE OLOGRAFICO
TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO (aggiornamento)
CARICA ESPLOSIVA QUANTICA (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento)

Sanguisuga

TELEMETRIA DI FASE
CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento)

VCA

MOTORE DEL CACCIA
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO
ARMA EMP (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento)

VCI

MOTORE DEL CACCIA
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
PROIETTORE OLOGRAFICO
TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO
CARICA ESPLOSIVA QUANTICA (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento)

Fregata Rostrò

CANNONE IONICO AVANZATO (aggiornamento)
ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
POSTBRUCIATORE
VACCINO ANTI-INFEZIONE (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Fregata Multi-Raggio

MOTORE DELLA FREGATA
CANNONE IONICO AVANZATO
ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Fregata-Sciame

MOTORE DELLA FREGATA
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
COSTRUZIONE MICRO-NAVE
ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Corazzata Veloce

MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE
LANCIAMISSILI
CANNONE ENERGETICO
CANNONE IONICO AVANZATO
ARMA A REPULSIONE (aggiornamento)
ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)



Trasporto

MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
 SISTEMI DI SUPPORTO
 CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI
 CRISTALLI (aggiornamento)
 ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
 MOTORE AVANZATO DEL
 CACCIATORPEDINIERE (aggiornamento)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Lavoratore

VACCINO ANTI-INFEZIONE (aggiornamento)
 SISTEMI DI RIPARAZIONE (aggiornamento)
 CAPACITÀ DI RECUPERO (aggiornamento)
 ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Elaboratore

CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI
 CRISTALLI (aggiornamento)
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
 SISTEMI DI RIPARAZIONE (aggiornamento)
 ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Sentinella

COSTRUZIONE MICRO-NAVE
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
 CAMPO DI FORZA LIVELLO 1 (aggiornamento)
 CAMPO DI FORZA LIVELLO 2 (aggiornamento)
 CAMPO DI FORZA LIVELLO 3 (aggiornamento)
 SENSORI AVANZATI (aggiornamento)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Nave di Comando

CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
 CAPACITÀ DI RACCOLTA
 DEI CRISTALLI (aggiornamento)
 ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
 CANNONE D'ASSEDIO (aggiornamento)
 SISTEMI DI SUPPORTO (aggiornamento)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)

Cacciatorpediniere

MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento)
 LANCIAMISSILI
 CANNONE IONICO AVANZATO
 MOTORE AVANZATO DEL
 CACCIATORPEDINIERE (aggiornamento)
 ROBOT RIPARATORI (aggiornamento)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento)



Al contrario dell'albero tecnologico di Taiidan e Kushan in Homeworld, o dei Somaatw in Cataclysm, la Bestia acquisisce le tecnologie per la sua flotta studiando le astronavi catturate alle altre razze. Ogni flotta della Bestia ha fin da subito diverse astronavi che può studiare e costruire: molti aggiornamenti, comunque, dovranno essere ricavati dalle astronavi nemiche catturate.

ALBERO TECNOLOGICO DELLA BESTIA (MULTIGIOCATORE)

Modulo Laboratorio Genetico

SISTEMI DI SUPPORTO
 ARMA INFETTATA DALLA BESTIA (aggiornamento)
 CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI
 CRISTALLI (aggiornamento/catturato)

Ricognitore (catturato)

SENSORI AVANZATI (aggiornamento)
 MOTORE AVANZATO
 DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Accolito (catturato)

MOTORE DEL CACCIA
 TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO
 (aggiornamento/catturato)
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
 (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Intercettore

MOTORE DEL CACCIA
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
 (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO
 (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Caccia Occultato

MOTORE DEL CACCIA
 CAPACITÀ D'OCCULTAMENTO
 MOTORE AVANZATO DEL
 CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO
 (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Bombardiere d'Attacco

MOTORE DEL CACCIA
 LANCIA-BOMBE AL PLASMA
 MOTORE AVANZATO DEL
 CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

VCA (catturato)

MOTORE DEL CACCIA
 TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO (catturato)
 ARMA EMP (aggiornamento/catturato)
 MOTORE AVANZATO DEL
 CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Corvetta Multi-Cannone

MOTORE DEL CACCIA
 TORRETTE A PUNTAMENTO RAPIDO
 MOTORE AVANZATO DEL
 CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Corvetta Pesante

MOTORE DEL CACCIA
 AGGIORNAMENTO CORVETTA PESANTE
 MOTORE AVANZATO DEL
 CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Fregata Multi-Raggio (catturato)

MOTORE DELLA FREGATA
 CANNONE IONICO AVANZATO
 MOTORE AVANZATO DELLA
 FREGATA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)



Fregata-Sciame (catturato)

MOTORE DELLA FREGATA
COSTRUZIONE MICRO-NAVE (catturato)
MOTORE AVANZATO DELLA
FREGATA (aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Fregata con Sensore Ionico

MOTORE DELLA FREGATA
CANNONE IONICO AVANZATO
CAPACITÀ D'OCCULTAMENTO (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DELLA
FREGATA (aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Fregata a Campo Difensivo

MOTORE DELLA FREGATA
CAMPO DIFENSIVO
MOTORE AVANZATO DELLA
FREGATA (aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Incrociatore Pesante

MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
CANNONI PESANTI
CANNONE IONICO AVANZATO
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE
(aggiornamento/catturato)
ARMA INFETTATA DALLA BESTIA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Trasporto

MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
CAPACITÀ DI RACCOLTA
DEI CRISTALLI (aggiornamento)
MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE
(aggiornamento/catturato)
CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
ARMA INFETTATA DALLA BESTIA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Fregata Rostro (catturato)

ROBOT RIPARATORI (aggiornamento/catturato)
POSTBRUCIATORE (aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Lavoratore (catturato)

SISTEMI DI RIPARAZIONE (aggiornamento/catturato)
CAPACITÀ DI RECUPERO (aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Elaboratore (catturato)

CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
(aggiornamento)
SISTEMI DI RIPARAZIONE
(aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Sentinella (catturato)

COSTRUZIONE MICRO-NAVE (catturato)
CAMPO DI FORZA LIVELLO 1
(aggiornamento/catturato)
CAMPO DI FORZA LIVELLO 2
(aggiornamento/catturato)
CAMPO DI FORZA LIVELLO 3
(aggiornamento/catturato)
SENSORI AVANZATI (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Nave di Comando

ARMA INFETTATA DALLA BESTIA (aggiornamento)
CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
(aggiornamento)
SISTEMI DI SUPPORTO (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Missile Cruise

MOTORE DEL CACCIA
LANCIAMISSILI
BIO-TESTATA
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
(aggiornamento/catturato)
ARMA INFETTATA DALLA BESTIA (aggiornamento)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Corvetta Lanciamissili

MOTORE DEL CACCIA
LANCIAMISSILI
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
(aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)



ASTRONAVI DEL KIITH SOMTAAW

Astronave da infiltrazione classe 'Imitatore'

Massa: 55 tonnellate
Potenza di fuoco: -
Corazza: 20
Copertura: -
Manovrabilità: molto elevata
Velocità massima: 750 m/s
Azione speciale: Imitatore



Dopo aver avuto a che fare con astronavi dei Predoni equipaggiate con dei proiettori olografici, il comando tattico Somtaaw ha espresso la necessità di disporre delle proprie astronavi da infiltrazione. Gli ingegneri Somtaaw, partendo dalla base di alcuni relitti di vascelli pirati, sono riusciti in breve tempo a creare un proiettore di campo olografico, di dimensione adatta per essere inserito nello scafo di un Caccia. Il sistema di proiezione Maach-Nar richiede la presenza di due sistemi laser, uno per ogni lato dell'astronave: questi due sistemi privano il Caccia di ogni sua potenzialità offensiva, ma sono in grado di nascondere alla vista con un ologramma che imita perfettamente la forma di ogni astronave di classe Caccia o Corvetta che sia presente nella memoria della sua banca dati. Gli Imitatori sono anche in grado di dissimularsi in guisa di asteroidi, anche grazie a dei soppressori di segnale che li rendono invisibili agli scanner nemici. Soltanto un'ispezione molto ravvicinata può rivelare la vera natura dell'unità.

Gli Imitatori furono utilizzati inizialmente per la semplice infiltrazione nelle flotte e nelle stazioni orbitali nemiche, per raccogliere informazioni sulle forze avversarie oppure per intercettare comunicazioni a corto raggio. Purtroppo i disperati tempi odierni ci hanno portato a considerare misure disperate, e sempre più spesso gli Imitatori sono impiegati in ruolo offensivo, con la qualifica di unità suicide. Questo avviene specialmente quando le forze della flotta non sono sufficienti a raggiungere l'obiettivo prefissato.

I piloti dei vascelli suicidi provengono dalle fila dei Dormienti, le anime sperdute che si sono risvegliate su Hiiagara senza un amico e senza famiglia, dopo la distruzione di Kharak. Questi piloti vivono esclusivamente per avere la loro vendetta contro coloro che li hanno privati di tutto ciò che avevano di caro e guidano gli Imitatori nelle loro missioni suicide senza esitazione. L'ultima cosa che molti Lavoratori o Posamine colti di sorpresa sentiranno sarà il grido di vittoria del Dormiente che scaglierà loro addosso il suo Imitatore.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
TECNOLOGIA IMITATORE

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO
CARICA ESPLOSIVA QUANTICA
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
CORAZZA LIVELLO 2



Corvetta da infiltrazione classe 'Martire' (VCI)

Massa: 110 tonnellate
Potenza di fuoco: -
Corazza: 40
Copertura: -
Manovrabilità: elevata
Velocità massima: 550 m/s
Azione speciale: Imitatore



Il Martire è, in parole povere, una Corvetta virtuale che viene formata da due Imitatori, che creano unendosi un veicolo composite, più grande, noto come VCI (Veicolo Composito Imitatore). Il doppio scafo del Martire è in grado di generare un campo olografico di dimensioni maggiori rispetto a quelle del campo di un singolo Imitatore, che permette la mimetizzazione in forma di vascelli classe Fregata o di asteroidi di grosse dimensioni. Questa maggiore capacità di mimetizzazione può essere usata in azioni offensive, per esempio inducendo il nemico a credere che sono giunti dei rinforzi, oppure difensive, facendo sembrare una flotta ridotta all'osso molto più potente di quanto non sia in realtà, aggiungendovi due o tre Fregate fantasma.

Per le situazioni senza speranza, il Martire, come l'Imitatore, può essere utilizzato come astronave suicida di devastante potenza. Il sovraccarico dei due motori collegati può generare una forza esplosiva tale da fare a pezzi un'astronave di classe Fregata. Gli studi svolti sull'esplosivo quantico, inoltre, possono portare a un ulteriore aumento della potenza distruttiva di questa terribile Corvetta suicida.

Durante il combattimento, i Martiri si mimetizzano spesso in forma di Fregata alleata danneggiata e si pongono nella zona di confine della battaglia, inviando un segnale di aiuto. Quando i vascelli nemici arrivano a reclamare il loro bottino, il Martire esplose, scambiando la vita dei suoi due piloti con quelle di una dozzina o più nemici. Per i Dormienti, assetati di vendetta, ci sono poche morti migliori di questa...

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
PROIETTORE OLOGRAFICO
TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
CARICA ESPLOSIVA QUANTICA
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
CORAZZA LIVELLO 2



Corvetta di classe 'Vendicatore' (VCA)

Massa: 180 tonnellate
Potenza di fuoco: 170
Corazza: 140
Copertura: 6%
Manovrabilità: elevata
Velocità massima: 600 m/s
Azione speciale: Interruzione collegamento, EMP



Il Vendicatore è stato il primo successo degli ingegneri Somaaw nella tecnologia di collegamento delle astronavi. Utilizzando alcuni dati sulla tecnologia delle superfici dinamiche, emersi dall'analisi di alcuni progetti Bentusi, è stato possibile realizzare il Caccia pesante di classe Accolito, dotato di portelli di aggancio ventrali e di terminali di collegamento: esso può unirsi a un'altra unità della stessa classe per formare una Corvetta. Mentre un tempo si pensava che il collegamento potesse avvenire solo in un hangar e con l'assistenza di una squadra tecnica, la tecnologia delle superfici dinamiche permette agli Accoliti di collegarsi in pochi secondi nelle gelide profondità siderali.

Una volta creata la corvetta composita Vendicatore, uno dei piloti si occupa delle operazioni di volo mentre l'altro svolge il ruolo di armiere. Anche se entrambi i posti di pilotaggio possono assolvere tutte le funzioni, grazie all'uso di visori virtuali, è solitamente l'ufficiale con l'esperienza maggiore a prendere il comando, conducendo in battaglia il Vendicatore. L'armiere è invece responsabile dell'uso della quadrupla arma a massa frontale e del sofisticato generatore di impulsi elettromagnetici, in grado di mandare in sovraccarico i sistemi di controllo di qualsiasi nave nemica nelle vicinanze.

Il Vendicatore tecnicamente è una Corvetta, considerata la sua massa e i due piloti, ma in realtà sul campo di battaglia si rivela una via di mezzo fra un Caccia pesante e una Corvetta. La sua corazza è meno spessa di quella di una Corvetta e anche la potenza di fuoco è minore, per non dire che manca la copertura della torretta, ma è in compenso più veloce e manovrabile, cosa che gli permette di dirigere le sue armi nella direzione voluta tanto velocemente quando sarebbe possibile con una torretta. Considerazioni di carattere economico e problemi di spazio nei sempre angusti hangar hanno portato il comando della flotta Somaaw a respingere il progetto di una Corvetta standard, favorendo invece la presenza di veicoli compositi come il Vendicatore o il Martire VCI. Questo ha fatto del Vendicatore l'elemento portante dell'intera flotta Somaaw: in qualsiasi situazione di combattimento, i Vendicatori saranno impiegati a protezione della Nave di Comando, pronti a respingere gli assalitori, quando non si spingeranno addirittura a un attacco di massa contro le Fregate avversarie. La possibilità di dividersi in ogni istante in due velocissimi Accoliti, per poi riunirsi nei pressi del bersaglio e aumentare la potenza di fuoco, rende questo velivolo una delle armi più versatili presenti nel settore di Hiigara.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
 ARMA EMP
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
 CORAZZA LIVELLO 2



Fregata Multi-Raggio classe 'Derviscio'

Massa: 10200 tonnellate
Potenza di fuoco: 3900
Corazza: 4000
Copertura: 90%
Manovrabilità: media
Velocità massima: 370 m/s
Azione speciale: nessuna



La Fregata a raggio ionico è stata a lungo l'elemento fondamentale di qualsiasi gruppo stellare d'attacco. L'unico punto debole delle sue potenti armi è che esse sono così grandi che i vascelli di classe Fregata possono montarle solamente in posizione dorsale, cosa che restringe la loro capacità di copertura. Il comando della flotta Somaaw, per evitare il salto allo scafo dell'Incrociatore Pesante necessario per montare in una torretta le armi di questo genere, ha deciso di ricercare una tecnologia avanzata del raggio ionico, insieme con il Kiith Paktu. Questa decisione ha portato allo sviluppo del 'fascio a elica', che permette di accelerare fasci di particelle cariche seguendo un percorso leggermente curvo.

La Fregata di classe Derviscio è costruita intorno a questa elica acceleratrice e utilizza un frantumatore di raggio multi-percorso per dirigere il flusso energetico su nessuna o su tutte le sue cinque torrette focalizzatrici. Queste torrette sono disposti a campo magnetico che concentrano e dirigono il raggio ionico in un impulso di fuoco. Utilizzando il freddo dello spazio come sistema di raffreddamento, le torrette focalizzatrici sono in grado di mantenere una cadenza di fuoco molto elevata. Anche se il raggio ionico di quest'unità non è di potenza pari a quello rilasciato da una normale Fregata Ionica, la carenza è grandemente compensata dalla velocità di fuoco e dalla copertura.

Il Derviscio viene utilizzato al meglio nel ruolo di mezzo anti-caccia, visto che la sua capacità di puntamento gli permette di inseguire i suoi nemici e di sfruttare la sua devastante potenza di fuoco. Basta la vista di una sola unità di questo tipo, con i letali raggi ionici che fuoriescono dalla sua arma, per gettare nello scompiglio anche la più esperta formazione di caccia nemici. Quando deve fronteggiare delle astronavi nemiche più grandi, specialmente altre Fregate a raggi, come la Sajuuk Cor Taiidan, il Derviscio deve contare sulla sua capacità di manovra per sfuggire alle più potenti armi del nemico, bersagliandolo nel contempo con due o tre delle sue torrette.

Tecnologia richiesta - MOTORE DELLA FREGATA
 CANNONE IONICO AVANZATO

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
 ROBOT RIPARATORI
 MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA
 CORAZZA LIVELLO 2



Fregata-avanzata classe 'Sciame'

FREGATA-SCIAME

Potenza di fuoco: 1400

Copertura: 12%

Manovrabilità: MEDIA

Corazza: 3800

Velocità massima: 390 m/s

Massa: 9900 tonnellate

Azione speciale: Sciame



Durante le guerre per raggiungere il pianeta natale, la Fregata-Drone di classe Burattino si rivelò un'idea eccellente, giunta forse in anticipo sui tempi. Anche se essa era in grado di circondarsi con una sfera di torrette remote, i droni mancavano di manovrabilità e, una volta distrutti, all'unità non restava che la fuga per salvarsi. Questa carenza di adattabilità relegò le Fregate Burattino nel ruolo di veicolo anti-caccia e nella retroguardia, dove i suoi difetti avevano minori possibilità di risultare mortali.

Gli ingegneri Somtaaw, vedendo nel progetto un potenziale che gli altri Kiith stavano abbandonando, tornarono a studiare la conformazione della Fregata e dei suoi droni. Il successo arrivò studiando gli sciame d'attacco utilizzati dai protettori di Khadesh: prendendo quella tecnologia come linea guida, gli ingegneri riuscirono a progettare e costruire i caccia-drone Swarmer, che dispongono della potenza di fuoco dei vecchi droni statici, ma la combinano con una grande mobilità e un'IA avanzata. Ora, con i droni in grado di combattere in movimento da soli, lo spazio che un tempo sulla Fregata era destinata ai loro sistemi di controllo è stato utilizzato per l'installazione di nuove armi.

Il risultato di quel lavoro di progettazione è la Fregata-Sciame, un'unità corazzata armata con delle doppie armi a massa di medie dimensioni, rivolte in avanti, in grado di lanciare e produrre sei droni di attacco di classe Swarmer. Le armi a massa della Fregata-Sciame non sono abbastanza potenti per uno scontro con un'altra nave da guerra, ma sono molto efficaci come forma di supporto agli attacchi degli Swarmer. La Fregata-Sciame, comunque, anche se molto più versatile della sua precedente versione, è ancora vulnerabile agli attacchi di folti gruppi di Caccia, se tutti i suoi Swarmer vengono annientati. Spesso le unità di questo tipo sono le prime a entrare in battaglia e usano i loro Swarmer per distogliere il fuoco dai più preziosi velivoli offensivi a guida umana, per poi ritirarsi a ricostruire il loro contingente di Swarmer per una nuova battaglia.

Tecnologia richiesta - MOTORE DELLA FREGATA
COSTRUZIONE MICRO-NAVE

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
ROBOT RIPARATORI
MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA
CORAZZA LIVELLO 2
CORAZZA LIVELLO 3



Capsula difensiva classe 'Sentinella'

Massa: 21 tonnellate

Potenza di fuoco: 290

Corazza: 350

Copertura: 15%

Manovrabilità: elevata

Velocità massima: 250 m/s

Azione speciale: Scudo



La Sentinella è il veicolo con pilota umano di dimensioni più ridotte nella flotta di Hiigara. Le micro-astronavi sono state sviluppate dagli ingegneri Somtaaw per funzionare primariamente come droni, sull'esempio dei droni oppure della capsula di penetrazione Sanguisuga: anche la Sentinella, originariamente, doveva essere una piattaforma mobile per dei sensori. Purtroppo le grandi capacità degli equipaggiamenti a bordo di questa unità superarono ben presto anche quelle delle più avanzate IA esistenti: il punto di non ritorno si raggiunse quando gli scienziati inventarono un generatore di campo di forza compatto, andando ad aggiungerlo alla dotazione della Sentinella. Le IA di volo non erano in grado di resistere alle distorsioni create dai campi di gravità polarizzati e questo fu tragicamente provato durante un test sul campo, quando una serie di Sentinelle creò un campo di forza a piena potenza per poi uscire di posizione, tagliando a metà una Fregata Derviscio e uccidendone tutto l'equipaggio.

Il Progetto Sentinella fu sul punto di essere cancellato, e di sicuro lo sarebbe stato, se non fosse intervenuto Aart ne Somtaaw, uno dei membri più giovani e minuti della squadra di ricerca. Dopo aver installato un rudimentale posto di pilotaggio in un prototipo e dopo aver indossato la più leggera tuta spaziale che riuscì a trovare, Aart condusse la Sentinella attraverso una severa serie di test, utilizzando tutti i suoi sistemi avanzati e dimostrando che armi potenti, sensori a lungo raggio e generatore di campo di forza potevano coesistere in un unico vascello.

Come ricompensa, Aart fu posto a capo del progetto di creazione del primo squadrone di Sentinelle. I loro minuscoli piloti vennero presi in giro dal resto della flotta, che li chiama tutt'oggi 'Nani guerrieri': a loro, però, è demandato uno dei compiti più oscuri e importanti in battaglia. Le Sentinelle devono restare sempre vigili, minuscoli gusci nel vuoto, pronti a proteggere le migliaia di vite del loro Kiith che si trovano a bordo delle astronavi più grandi della flotta.

Tecnologia richiesta - COSTRUZIONE MICRO-NAVE

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
CAMPO DI FORZA LIVELLO 1
CAMPO DI FORZA LIVELLO 2
CAMPO DI FORZA LIVELLO 3
SENSORI AVANZATI
CORAZZA LIVELLO 2



Capsula di penetrazione classe 'Sanguisuga'

Massa: 26 tonnellate
Potenza di fuoco: -
Corazza: 30
Copertura: -
Manovrabilità: molto elevata
Velocità massima: 1250 m/s
Azione speciale: Sanguisuga



La Sanguisuga è il drone più sofisticato in servizio nella flotta Sontaaw: si tratta di un'unità progettata per danneggiare gravemente i vascelli nemici anche in situazioni nelle quali un velivolo d'attacco convenzionale verrebbe distrutto in pochi secondi. La Sanguisuga è in grado di avvicinarsi non vista, sfuggendo a tutti i sensori convenzionali, per avvicinarsi all'astronave nemica e attaccarsi al suo scafo. Il drone è disarmato, ma ha a bordo una certa quantità di acido molecolare, che usa per farsi strada nello scafo nemico fino ai condotti del plasma dei motori. Una volta fatto ciò, la Sanguisuga utilizza lo stesso plasma per fondere l'intero scafo, provocando dei danni molto lentamente. L'IA della Sanguisuga è progettata per violare i sistemi della nave nemica, inviando falsi messaggi per eliminare gli allarmi e sopprimere le procedure di riparazione. Solitamente l'equipaggio della sfortunata astronave non si accorge di nulla, fino a quando non è troppo tardi.

La Sanguisuga trasporta inoltre una capsula di raccolta risorse, che può assorbire la massa del vascello nemico, piuttosto che disperderla semplicemente nello spazio. Il materiale recuperato sarà riportato in forma di UR alla Nave di Comando, se richiesto.

Per poter mantenere il contatto con l'astronave nemica, evitando nel contempo l'intercettazione delle proprie comunicazioni, la Sanguisuga utilizza un sistema di telemetria di fase, che invia brevi impulsi di segnalazione attraverso l'iperspazio. Si dice che gli scienziati Taiidan stiano già lavorando su una tecnologia in grado di rilevare questi segnali, ma essa richiederebbe un notevole potenziamento dei sensori più avanzati.

Tecnologia richiesta - TELEMETRIA DI FASE

Tecn. aggiornamento - CORAZZA LIVELLO 2



Cacciatorpediniere classe 'Diacono'

Massa: 28.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 8500
Corazza: 16.000
Copertura: 30%
Manovrabilità: scarsa
Velocità massima: 325 m/s
Azione speciale: nessuna



Quando la grande Crociata contro la Bestia era nei suoi giorni più oscuri, il Kiith Sontaaw si trovò ad avere un disperato bisogno di maggior potenza di fuoco e delle astronavi in grado di trasportarla. Anche se le ricerche sui progetti dei Bentusi alla fine portarono alla creazione della terribile Corazzata Veloce, essa non avrebbe neppure fatto in tempo a giungere sul campo di battaglia, se non fosse stato per l'entrata in servizio del Cacciatorpediniere di classe Diacono. Quest'ultimo, originariamente pensato per rappresentare la nuova generazione di mezzi da trasporto pesante, venne riconvertito rapidamente all'uso militare per le esigenze disperate della flotta Sontaaw. Le stive del Diacono furono sostituite con alloggiamenti per potenti armi ioniche, in posizione anteriore fissa, mentre le quattro torrette per la difesa di punto laterali furono sostituite con dei cannoni di media potenza, per garantire la capacità di fuoco in ogni direzione. L'aggiunta più innovativa fu rappresentata dalla torretta lanciamissili dorsale, che fornì al Cacciatorpediniere una vera efficacia a 360° su lunga gittata, in grado di fare a pezzi le Fregate nemiche ancora prima che esse potessero portarsi a distanza di tiro.

Il battesimo di fuoco del Diacono si ebbe nella battaglia di Coruc Farr, quando due Cacciatorpedinieri Sontaaw si trovarono da soli a dover sostenere l'urto di un Incrociatore Pesante della Bestia e di un intero gruppo di Caccia d'assalto infetti. Nel cuore della battaglia, il Cacciatorpediniere in comando, il Naar-Tel, si avvicinò all'Incrociatore della Bestia e venne colpito da un raggio infettante: un ponte dopo l'altro, l'astronave cadde vittima dell'infezione. Il capitano prese allora una decisione disperata: convogliare il plasma del motore nelle zone infette, per poi disperderlo nello spazio. Sacrificando una buona parte della propria nave e perdendo quasi tutto il proprio equipaggio, l'eroico ufficiale riuscì a mantenere sotto controllo il vascello, che contribuì alla distruzione dell'Incrociatore della Bestia.

Da quel giorno in poi la Direttiva Naar, come viene ancora oggi chiamata, è divenuta la procedura di risposta standard delle navi alleate all'infezione della Bestia. Anche se le perdite in vite Hiigarane sono notevoli, la morte istantanea provocata dal plasma è infinitamente meglio dell'eternità dannata che attende chi diventa parte della Bestia.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
 LANCIAMISSILI
 CANNONE IONICO AVANZATO

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE
 ROBOT RIPARATORI
 CORAZZA LIVELLO 2



Trasporto classe 'Sciamano'

Massa: 129.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 4200
Corazza: 65.000
Copertura: 80%
Manovrabilità: molto scarsa
Velocità massima: 300 m/s
Azione speciale: nessuna



Il Trasporto di classe Sciamano ha vissuto una lunga fase preparatoria, prima di essere finalmente condotto in battaglia. Si tratta di un'unità basata sul primo progetto del Kiith Somtaav per un'astronave di grandi dimensioni, l'Elaboratore Minerario di classe Capitano, del quale mantiene la filosofia di costruzione molto spartana. Gli ingegneri, infatti, hanno elaborato lo Sciamano potenziando il sistema energetico del Capitano perché potesse supportare un propulsore militare e una baia di costruzione. Lo Sciamano non è certamente un trasporto elegante, ma è resistente, efficiente e manovrato dal personale migliore del Kiith Somtaav. Le due baie esterne di bordo possono lanciare e ricevere un grande numero di Caccia, mentre la baia interna delle Fregate è protetta da robuste porte corazzate, in grado di resistere a numerosi colpi di un cannone ionico senza far subire danni alle delicate apparecchiature in essa contenute.

Lo Sciamano venne originariamente costruito per la seconda fase dell'espansione del Kiith Somtaav nello spazio profondo. Mentre le due Navi di Comando principali esploravano e sfruttavano un settore, questi Trasporti dovevano consolidare la presenza e permettere lo sfruttamento dei vari siti minerari, lasciando procedere oltre le Navi di Comando. Le baie di costruzione di queste unità furono realizzate per la costruzione di qualche squadrone di Ricognitori e di Accoliti per compiti di sorveglianza, mentre la baia delle Fregate era inizialmente per la costruzione e la manutenzione dei vascelli di classe Lavoratore. Quando la guerra divampò, però, lo Sciamano fu potenziato per renderlo in grado di produrre più unità da guerra e di ospitare a bordo tutti i piloti necessari ai velivoli che esso avrebbe realizzato.

Nella loro veste di combattenti, gli Sciamani si occupano spesso della realizzazione di Sentinelle per scopi difensivi e operano dietro i campi di forza da esse generati, mentre supportano la flotta negli scontri diretti. Le torrette dello Sciamano non sono intese per azioni offensive, ma possono comunque provocare seri danni a qualsiasi bersaglio scarsamente manovrabile che capiti a tiro. La presenza di una baia di riparazione così vicina alla prima linea permette alle Fregate-Sciamane e alle Fregate Derviscio di ripararsi velocemente dietro lo scudo delle Sentinelle, attraccando al Trasporto in condizioni di relativa sicurezza.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
 SISTEMI DI SUPPORTO

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
 CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
 ROBOT RIPARATORI
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE
 CORAZZA LIVELLO 2



Corazzata Veloce classe 'Arcangelo'

Massa: 152.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 24.000
Corazza: 85.000
Copertura: 80%
Manovrabilità: molto scarsa
Velocità massima: 280 m/s
Azione speciale: Repulsione



Una guerra disperata richiede misure altrettanto disperate e lo sviluppo della Corazzata Veloce di classe Arcangelo non ha fatto eccezione. Anche se il Kiith Somtaav combatteva valorosamente, era ormai chiaro che la sua flotta non poteva nulla contro la versione della Bestia dell'Incrociatore Pesante Taiidan. Agli scienziati Somtaav sarebbe occorso un intero ciclo temporale per studiare e sviluppare l'Incrociatore Pesante di classe Avatar, ma prima della fine di questo ciclo non sarebbe rimasto nulla dell'intero Kiith Somtaav!

Effettuando delle scansioni approfondite sulle astronavi commerciali Bentusi, gli ingegneri Somtaav cercarono di replicare il design radiale che forniva a quelle splendide astronavi una resistenza e un controllo energetico senza pari. Gli esperimenti non furono subito coronati dal successo: dozzine di ingegneri morirono negli scafi sperimentali che cedevano per l'incredibile pressione alla quale venivano sottoposti. Quando le perdite erano ormai così gravi che già si parlava di una ritirata nell'orbita di Hiigara, gli ingegneri riuscirono finalmente a realizzare un progetto ibrido, dotato di una parte della resistenza e della potenza di un vascello Bentusi, ma manovrabile con le tecnologie e gli equipaggi Somtaav.

L'Arcangelo combina le migliori caratteristiche dell'Incrociatore Pesante di classe Avatar con quelle del Cacciatorepediniere Lanciamissili Taiidan, proteggendole con una corazza curva in grado di deflettere buona parte dei danni subiti. Con quattro torrette pesanti e due batterie lanciamissili, inizialmente l'Arcangelo aveva un grande potenziale offensivo, ma era comunque vulnerabile davanti a manovre di accerchiamento e ad attacchi posteriori, dove le armi a massa non fornivano alcuna difesa. Questo problema venne risolto in modo definitivo con l'aggiunta di due torrette pesanti ioniche, che sono andate a coprire tutti gli spazi vuoti nella sfera difensiva dell'unità. Una volta entrata in servizio, la Corazzata Veloce Arcangelo si è dimostrata devastante contro le unità della Bestia e contro le forze dei Lealisti, nonostante per utilizzarne al meglio i sistemi sia necessario un equipaggio di prim'ordine.

Tecnologia richiesta - MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE
 LANCIAMISSILI
 CANNONE ENERGETICO
 CANNONE IONICO AVANZATO

Tecn. aggiornamento - REPULSOR WEAPON
 ROBOT RIPARATORI
 CORAZZA LIVELLO 2



Elaboratore Minerario classe 'Capitano Mk3'

Massa: 89.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 2500
Corazza: 45.000
Copertura: 80%
Manovrabilità: scarsa
Velocità massima: 250 m/s
Azione speciale: nessuna



Insieme al Collettore di Risorse di classe Lavoratore, il Capitano è una delle unità più vetuste in servizio nella flotta Somtaaw. Come si comprende già dalla sua designazione, il Capitano è in sostanza un complesso di lavorazione e raffinazione dei minerali grezzi, progettato per accogliere i carichi raccolti dai Lavoratori nello spazio profondo e tramutarli in UR. Anche se è grande quasi quanto un Trasporto, il Capitano è per lo più composto da vaste baie e da lunghe linee di lavorazione. La vita a bordo di quest'astronave è molto dura, ma la maggioranza dei membri dei Kiith Somtaaw si trovano comunque meglio nelle fatiche del lavoro minerario che nell'uccidere e nel morire in guerra.

I primi Capitani a essere prodotti erano dei vascelli industriali: con quattro baie di attracco a scarico rapido per i Lavoratori, essi potevano elaborare un intero campo asteroidale nel giro di pochi giorni. Dopo una luttuosa serie di attacchi da parte dei Predoni Turanic, però, sulle unità vennero montate quattro torrette a massa di medie dimensioni, alle quali allo scoppio della guerra furono aggiunte quattro torrette con raggi riparatori automatizzati. Dal momento che non serve ulteriore personale per manovrare questi sistemi, di essi si occupano i sistemi IA dell'astronave, che riparano autonomamente tutte le astronavi alleate danneggiate che rientrano nella loro portata.

Nonostante queste modifiche, che hanno portato alla versione Mk3 dell'astronave, il Capitano è una delle poche astronavi anteguerra che non ha mai accolto a bordo degli ufficiali di combattimento per assistere alla gestione del vascello e per il coordinamento con la flotta. Ogni Capitano entrato in servizio fino a oggi, e ogni Capitano distrutto nello svolgimento del suo dovere, aveva un equipaggio composto esclusivamente dall'anima più autentica del Kiith Somtaaw: un equipaggio di minatori.

Tecnologia richiesta - MODULO HANGAR

Tecn. aggiornamento - CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
 CANNONE ENERGETICO
 SISTEMI DI RIPARAZIONE
 ROBOT RIPARATORI
 CORAZZA LIVELLO 2



Vascello minerario interspaziale di classe 'Esploratore'

Massa: 613.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 5400
Corazza: 98.000
Copertura: 70%
Manovrabilità: molto scarsa
Velocità massima: 110 m/s
Azione speciale: Cannone d'assedio



Come l'epico viaggio dell'Astronave Madre ha dimostrato, per poter sopravvivere alle minacce di questa galassia ostile un'astronave deve essere in grado di affrontare qualsiasi evento. Una volta divenuto ovvio che su Hiigara il futuro era saldamente nelle mani delle famiglie più potenti e numerose, i Kiith minori come i Somtaaw compresero che la loro unica speranza di acquisire una certa potenza e una certa autonomia si trovava nelle stelle. Gli ingegneri Somtaaw, forti dell'esperienza nelle operazioni minerarie spaziali, accumulata nel sistema di Kharak, iniziarono subito a progettare il vascello minerario interspaziale sul quale l'equipaggio avrebbe dovuto vivere per più di un anno, raccogliendo, raffinando e commerciando: un vascello che avrebbe dovuto offrire sostentamento e rifugio a un equipaggio di quasi mille persone, fra tecnici, minatori e piloti.

Un'astronave di tali dimensioni e potenza, però, eccedeva persino le capacità di costruzione del Trasporto di classe Imperatore, per cui i Somtaaw chiesero di poter utilizzare i cantieri orbitali dell'Astronave Madre stessa. Dopo una lunga serie di discussioni politiche (vedete la storia del Kiith Somtaaw), il Nuovo Daiamide concesse infine ai Somtaaw di utilizzare questi cantieri, per un periodo di soli quarantacinque giorni. I progetti dell'Esploratore vennero conclusi in pochi giorni e la costruzione iniziò immediatamente: tutti coloro che erano impegnati nei lavori sapevano che quella sarebbe stata probabilmente l'unica occasione di utilizzare l'Astronave Madre. Nessuno sforzo fu risparmiato!

Il primo Esploratore fu battezzato Faal-Corum e venne varato nel ventesimo giorno, tra gli sguardi felici di migliaia di Somtaaw che lo ammiravano tramite le reti televisive planetarie. Ancora prima che il Faal-Corum uscisse dal cantiere, gli ingegneri stavano modificando i progetti della seconda nave mineraria, inserendovi tutte le modifiche suggerite dalla costruzione della prima. La Kuun-Lan fu varata il trentacinquesimo giorno ed era dotata di motori più potenti, di una corazza più resistente e di una capacità modulare maggiorata del 30%.

Sono proprio questi moduli a rappresentare il cuore della filosofia di progettazione della classe Esploratore. Consci del fatto che quella era l'unica possibilità di creare un'astronave di classe simile alla Nave di Comando, gli ingegneri Somtaaw progettarono l'Esploratore perché potesse adattarsi a qualsiasi situazione, tramite l'uso di speciali moduli che esso stesso poteva realizzare, anche nello spazio profondo. Le dure lezioni delle guerre per raggiungere il pianeta natale, inoltre, non erano state dimenticate: anche se pensato



principalmente per l'esplorazione e lo sfruttamento minerario, l'Esploratore è dotato di una serie di torrette medie e pesanti per l'autodifesa ed è in grado di costruire Caccia da ricognizione di classe Cercatore e il Caccia Pesante Accolito. Le Corvette pirata che pensavano a una preda facile hanno spesso compreso troppo tardi il loro errore, quando ormai i cannoni dell'Esploratore erano a portata utile. Ancora oggi, i Lavoratori della flotta sono pronti a rifugiarsi nell'ombrello protettivo della loro nave-madre, non appena la situazione lo richiede.

Sia la Faal-Corum che la Kuun-Lan hanno un equipaggio composto da 1150 persone: durante i viaggi di particolare durata, inoltre, a bordo si trovano altri 2000 membri d'equipaggio in animazione sospesa, che vengono risvegliati per dei turni di tre mesi di lavoro. Attualmente la Faal-Corum si trova in missione di sorveglianza nello spazio profondo, mentre la Kuun-Lan è sulla via del ritorno in una missione di nove mesi, per lo sfruttamento minerario dei sistemi stellari più vicini a Hiigara.

Tecnologia richiesta - NESSUNA

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
ROBOT RIPARATORI
CANNONE D'ASSEDIO
SISTEMI DI SUPPORTO
CORAZZA LIVELLO 2



Caccia Ricognitore di classe 'Cercatore'



Massa: 41 tonnellate

Potenza di fuoco: 40

Corazza: 25

Copertura: 4%

Manovrabilità: molto elevata

Velocità massima: 1050 m/s

Azione speciale: nessuna

La classe Cercatore di vascelli per la ricognizione e la sorveglianza avanzata è stato uno dei primi progetti originali prodotti dagli ingegneri del Kiith Somtaaw. La priorità principale della flotta mineraria Somtaaw era il localizzare e l'elaborare le più preziose risorse presenti nello spazio profondo, in particolar modo gli elementi instabili e quelli super-stabili. Per questo motivo i Somtaaw acquistarono i diritti di produzione dello scanner di neutrini pesanti dal Kiith S'jet. Le dimensioni insolitamente grandi dello scanner, però, lo rendevano adatto alle piattaforme di ricerca o a vascelli delle dimensioni di una Fregata, mentre ai Somtaaw serviva un vascello in grado di esplorare rapidamente interi sistemi, portandosi a distanza relativamente ravvicinata. Gli scienziati Somtaaw si limitarono quindi ad aggiungere un posto di pilotaggio e dei sistemi di volo allo scanner: il risultato fu un ricognitore che, dopo un periodo di rodaggio molto lungo, si rivelò dotato di una velocità molto elevata e delle caratteristiche di un normale Caccia leggero, a cui però si aggiungono dei sensori di capacità pari a quelli di una nave da venti a trenta volte più pesante e costosa.

Anche se il prototipo iniziale era disarmato, i ripetuti incontri con i Predoni Turanic hanno convinto il comando della flotta Somtaaw che il Cercatore aveva bisogno di un armamento difensivo. Venne scelto un cannone leggero a massa, che venne montato ventralmente e dotò il Cercatore di capacità difensive limitate ma spesso sufficienti a tenere a distanza gli assalitori mentre il velivolo fugge grazie alla sua elevata velocità. Lo scanner dell'astronave, inoltre, può essere velocemente modificato per passare dalla sua funzione primaria, la scoperta di minerali e di fonti di radiazione, alla ricerca di vascelli nemici.

Il fatto che i Ricognitori passassero molto tempo in pattuglia, con il pilota rinchiuso in un piccolo abitacolo, ha fatto sì che molti di questi coraggiosi piloti siano giovani donne ancora single, di piccola statura. Per questo motivo le missioni di ricognizione a lungo raggio sono state definite le 'Pattuglie Mozzafiato'... Anche se non si sa se il soprannome sia dovuto all'emozione di parlare con una bella ragazza nello spazio profondo, o al fatto che i piloti si affrettino a recuperare il tempo perso non appena tornate alla base.

Tecnologia richiesta - NESSUNA

Tecn. aggiornamento - SENSORI AVANZATI
MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
CANNONE ENERGETICO
CORAZZA LIVELLO 2



Caccia pesante di classe 'Accolito'

Massa: 90 tonnellate
Potenza di fuoco: 85
Corazza: 70
Copertura: 6%
Manovrabilità: molto elevata
Velocità massima: 825 m/s
Azione speciale: Collegamento



La classe Accolito di Caccia pesante/Intercettore è una peculiarità del Kiith Somtaaw. Mentre altri Kiith hanno lavorato per potenziare la tradizionale classe di intercettori Spada, i Somtaaw non hanno trovato economico pagare le varie patenti e licenze di manutenzione necessarie per prendere parte al programma di aggiornamento. Gli scienziati Somtaaw hanno invece trovato un accordo con gli enigmatici Bentusi, le cui astronavi sono fra le più potenti della galassia: ciononostante, esistono comunque delle situazioni che persino essi non possono o non vogliono affrontare. In cambio del recupero di alcuni artefatti da una cintura asteroidale, eseguito dal vascello minerario Faal-Corum, i Bentusi trasmisero ai Somtaaw i progetti di un Caccia avanzato e del suo sistema di guida, che portarono in breve tempo allo sviluppo dell'Accolito. Anche se i (relativamente) pacifici Bentusi non hanno concesso i progetti di alcuna arma, non hanno presentato alcuna obiezione al fatto che i Somtaaw armassero l'Accolito con cannoni a massa a fuoco rapido.

Grazie ai grandi vantaggi del derivare da una tecnologia degli avanzati Bentusi, l'Accolito è un velivolo molto facile da modificare e gli ingegneri Somtaaw sono costantemente al lavoro per sfruttare appieno tutto il potenziale di questo Caccia. Il motore a fusione, di grande efficienza, permette all'Accolito di operare senza bisogno di rifornimenti: una tecnologia che è già stata integrata in alcuni altri Caccia Somtaaw.

Anche se il Kiith Somtaaw è per tradizione un Kiith minerario, esso deve comunque difendersi dai Predoni e dalle forze dei Lealisti, dal momento che le sue Navi di Comando, la Kuun-Lan e la Faal-Corum, sono molto lontane dalla protezione delle forze di Hiigara, nelle loro missioni di esplorazione e raccolta delle risorse. Gli Accoliti sono condotti da un gruppo relativamente ristretto di piloti esperti di combattimento, veterani delle guerre per raggiungere il pianeta natale. Non è facile cogliere di sorpresa questi piloti, che hanno trascorso più di quindici anni al posto di pilotaggio e sono di bravura almeno pari ai piloti dei principali Kiith guerrieri... come molti Scout pirati hanno scoperto a loro spese.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO
 TECNOLOGIA MISSILISTICA
 TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA
 CORAZZA LIVELLO 2



Collettore di Risorse classe 'Lavoratore'

Massa: 5.200 tonnellate
Potenza di fuoco: -
Corazza: 1.500
Copertura: -
Manovrabilità: media
Velocità massima: 425 m/s
Azione speciale: Raccolta, Riparazione, Recupero



Anche se buona parte dei Kiith utilizza ancora i Collettori di Risorse originari, frutto di un progetto elaborato oltre cinquant'anni fa, durante i lavori di costruzione dell'Astronave Madre, il Kiith Somtaaw è stato obbligato dalle circostanze a modificare radicalmente il concetto stesso di velivolo per la raccolta delle risorse. Le flotte Somtaaw, infatti, spesso si trovano a operare in profondità nelle cinture di asteroidi, dove i vecchi Collettori non potevano manovrare in modo sufficientemente agile per evitare pericolose collisioni: per questo motivo serviva un'astronave completamente nuova, in grado di muoversi in quell'ambiente complesso e pericoloso.

Furono svolti numerosi test con Collettori di classe Fregata, ma nessuno di quei prototipi riuscì a superare la prova sul campo, specialmente quando la loro manovrabilità calava a causa delle risorse imbarcate. Poi, nei database dell'Astronave Madre, un ingegnere Somtaaw si imbatté nel progetto di uno scavo per un veicolo da trasporto pesante, utilizzato oltre centoventi anni prima su Kharak per trasportare i diversi componenti necessari alla realizzazione dell'Astronave Madre, in orbita intorno al pianeta nello Scaffold. Anche se lo scopo originale di quei progetti era ormai privo di senso, le loro caratteristiche un tempo cruciali per il volo atmosferico le rendevano ora ideali per un vascello che doveva disporre di un centro di gravità compatto. Una volta installati dei motori e dei sistemi di controllo aggiornati, questo nuovo Collettore di Risorse si mostrò capiente quanto i modelli precedenti, ma in grado di ruotare sul suo centro di gravità in un istante, per evitare i pericoli di collisione, anche nelle condizioni più difficili.

Il primo modello di produzione di questo vascello sta entrando in servizio proprio in questo periodo presso le squadre minerarie Somtaaw e la resistenza principale incontrata riguarda proprio il suo nome, Lavoratore, che sembra rendere ancora più ordinario un lavoro che già di per sé non viene considerato eroico. Gli ingegneri comunque confidano che, una volta sviluppate nuove capacità multi-ruolo, come la riparazione o il recupero, quest'unità saprà farsi notare senza problemi tra le fila della flotta.

Tecnologia richiesta - NESSUNA

Tecn. aggiornamento - VACCINO ANTI-INFEZIONE
 SISTEMI DI RIPARAZIONE
 CAPACITÀ DI RECUPERO
 ROBOT RIPARATORI
 CORAZZA LIVELLO 2



Rimorchiatore Pesante (Fregata Rostro) di classe 'Seguace'

Massa: 12.900 tonnellate

Potenza di fuoco: 2500

Corazza: 4.700

Copertura: 6%

Manovrabilità: media

Velocità massima: 398 m/s

Azione speciale: Speronamento



La classe Seguace di Rimorchiatori Pesanti è frutto di un altro progetto antecedente allo sbarco, che è stato aggiornato e adattato per le necessità specifiche del Kiith Somtaaw. Il progetto originale veniva utilizzato per lo spostamento delle enormi sezioni modulari dello Scaffold e dell'Astronave Madre, che dovevano essere inseriti nei punti esatti per l'assemblaggio. Per i Somtaaw, questo vascello di classe Fregata dall'enorme prua, con un motore di grande potenza e capacità di speronamento era esattamente ciò che serviva in una cintura asteroidale. Apportando sostanziali modifiche al motore a fusione e riprogettando la corazza protettiva, la nuova astronave Seguace si rivelò subito l'ideale per spostare gli asteroidi più grandi al di fuori delle pericolose cinture di detriti, in modo che la Nave di Comando potesse lavorarli velocemente e senza rischi. Quando una massa di grandi dimensioni deve essere spezzata, per far sì che i Lavoratori la possano raccogliere, il Seguace impiega una lama energetica a corto raggio per aprirsi la strada fra la roccia.

Dal momento che il Seguace è un velivolo relativamente semplice da condurre, il suo equipaggio di cinque persone è solitamente composto da ufficiali non appartenenti all'esercito appena usciti dall'accademia, che volano su questa unità per fare esperienza. Anche se questo 'addestramento sul lavoro' è molto utile e libera il personale più esperto per altri compiti, conduce ad alcune interpretazioni decisamente poco ortodosse delle missioni minerarie. Recentemente la flotta mineraria, guidata dalla Nave di Comando Kuun-Lan, era sotto attacco da parte di una forza di Predoni Turanic, fra i quali spiccava un trasporto di classe Capitano. Secondo la procedura standard Somtaaw, in caso di attacco tutte le astronavi non combattenti, compresi Lavoratori e Seguaci, devono ritirarsi nei pressi della Nave di Comando: due equipaggi di Seguaci, però, scelsero deliberatamente di ignorare quest'ordine. Resisi conto che il Trasporto pirata avrebbe infine avuto la meglio contro gli Accoliti e i Cercatori dei Somtaaw, obbligando la flotta a ritirarsi e a perdere risorse estremamente preziose, i Seguaci si tuffarono nel cuore dello scontro e speronarono il Capitano nemico sul fianco. Una volta agganciata l'astronave pirata, i Seguaci diedero piena potenza ai motori e riuscirono a spingere il Trasporto nel centro di un gruppo di asteroidi altamente instabili, dove la grande astronave venne gravemente danneggiata e infine fatta a pezzi dagli impatti con le rocce. Da quel giorno in poi i piloti di questi vascelli hanno preso scherzosamente a chiamarli Fregate Rostro e hanno iniziato a riportare i segnali di abbattimento sui loro caschi di volo.

Tecnologia richiesta - POSTBRUCIATORE

Tecn. aggiornamento - CANNONE IONICO AVANZATO
ROBOT RIPARATORI
VACCINO ANTI-INFEZIONE
CORAZZA LIVELLO 2



ASTRONAVI DEI PREDONI TURANIC

Intercettore
classe 'Bandito'

Massa: 70 tonnellate

Potenza di fuoco: 65

Corazza: 75

Copertura: 5%

Manovrabilità: molto elevata

Velocità massima: 780 m/s



L'Intercettore di classe Bandito ha il triste primato di essere stato il primo vascello ostile incontrato dagli esiliati lungo il cammino verso il pianeta natale. Per delle persone che avevano a lungo discusso della necessità di disporre di una semplice astronave da combattimento, l'apparizione di questo Caccia super-armato ed ultraveloce, spinto da potenti propulsori a massa, fu un'esperienza chocante. Anche se si sa ben poco delle origini della tecnologia dei Predoni, le capacità del Bandito sembrano essere il risultato di un progetto pratico e raffinato nel corso di migliaia di combattimenti, senza l'impiego di materiali costosi o di meccanismi generatori di energia. Le navi pirata sono basate sull'applicazione più semplice delle tecnologie conosciute, combinate con armi letali e con i sistemi necessari a creare astronavi molto resistenti e con costi di manutenzione estremamente ridotti.

Anche se non sono particolarmente conosciuti per la loro capacità di innovazione, i Predoni Turanic sono riusciti a mantenere il Bandito alla pari con gli Intercettori Pesanti Taiidan e con il Caccia Spada Hiigarano: questa unità è un avversario formidabile oggi, così come lo era quindici anni fa. Dei test eseguiti su alcuni Banditi catturati hanno mostrato un'astronave dotata di grande prontezza di risposta ma estremamente difficile da condurre, specialmente nella zona limite dell'involuppo di volo. I propulsori a massa possono provocare danni fisici anche molto seri, se vengono usati per manovre ad alto numero di G alla massima potenza.

I gruppi di Banditi contano principalmente sull'effetto sorpresa per il successo dei loro attacchi e spesso attaccano senza alcun preavviso. L'ultima cosa che molti Caccia di scorta hanno visto, prima di essere mandati all'altro mondo da una pioggia di fuoco, è stata la scia bianco-blu dei propulsori di un Bandito. Per la loro tendenza a nascondersi nelle cinture asteroidali, sfuggendo così ai sensori nemici, i Banditi sono stati soprannominati 'Ratti delle Rocce' dai piloti Hiigarani.



Corvetta classe 'Ladro'

Massa: 660 tonnellate
Potenza di fuoco: 200
Corazza: 1.200
Copertura: 10%
Manovrabilità: elevata
Velocità massima: 550 m/s



I Predoni Turanic hanno due sistemi per sopravvivere: depredate gli insediamenti orbitali mediante l'uso di una grossa forza d'attacco e catturare astronavi nemiche intatte. È proprio quest'ultimo atto, il furto di un'intera astronave, ad aver riportato nell'uso comune il vecchio termine di 'pirati'. La Corvetta Ladro, che utilizza sistemi di controllo simili a quelli che si trovano a bordo della Corvetta di Recupero Taiidan, è il vascello da cattura standard dei Predoni. Il Ladro è pesantemente armato e corazzato, se comparato con una normale Corvetta di Recupero, ed è dotato di torrette con arma a massa su entrambi i lati del compartimento di pilotaggio anteriore. Il suo equipaggiamento di controllo è situato in una stiva molto ben protetta, sul ventre della nave, e si aggancia al bersaglio una volta che i due scafi sono venuti a contatto. A questo punto, il Ladro prende il controllo di tutti i sistemi della sua vittima, rendendola completamente incapace di reagire mentre viene trasportata verso la base dei pirati.

La vasta zona posteriore del Ladro contiene un alloggio piuttosto spartano per l'equipaggio, dove trova posto una squadra d'assalto sempre pronta ad aprirsi la strada combattendo, se necessario, per conquistare un'astronave nemica. Alcuni analisti tattici ritengono che una parte delle Corvette di classe Ladro abbiano sostituito queste squadre di assalto con una sofisticata tecnologia stealth, che permetterebbe loro di cogliere completamente di sorpresa il bersaglio. Questa teoria è stata formulata in seguito al numero sempre crescente di astronavi scomparse, presumibilmente per mano dei pirati, nel corso degli ultimi anni. In molti casi, l'attacco dei Predoni è così fulmineo che le vittime non hanno neppure il tempo di inviare un segnale di soccorso. Dati recuperati analizzando un vascello recuperato dopo essere stato catturato dai pirati, suggeriscono l'eventualità della comparsa improvvisa delle Corvette Ladro. Ancora in questo momento le indagini delle forze Hiigarane e della Repubblica Taiidan sono in pieno svolgimento.



Corvetta Lanciamissili classe 'Brigante'

Massa: 775 tonnellate
Potenza di fuoco: 320
Corazza: 1.300
Copertura: 60%
Manovrabilità: elevata
Velocità massima: 500 m/s



Molte battaglie contro i Predoni Turanic sono limitate a scontri di piccole dimensioni. La tattica normale dei Predoni, infatti, prevede l'ingaggio del bersaglio con uno squadrone di Intercettori di classe Bandito, che forniscono copertura e un diversivo per le Corvette di classe Ladro, che tentano di abbordare l'altra astronave per catturarla. Se i Predoni si aspettano una qualche difesa, però, molto spesso aggregano al gruppo d'attacco la Corvetta Lanciamissili Brigante, che fornisce la potenza di fuoco necessaria per avere la meglio sui Caccia e sulle Corvette di scorta nemici.

Il Brigante ricalca fedelmente la filosofia di progettazione delle Corvette Turanic, sposando una robusta corazza con un potentissimo motore: il prezzo da pagare per tutto questo è una riduzione dello spazio disponibile per l'equipaggio e per i sistemi di supporto vitali. Le due postazioni lanciamissili di media grandezza sono montate, secondo il tipico stile Turanic, sui due lati dell'abitacolo. Il vascello ha un equipaggio di due persone, sedute schiena contro schiena: il pilota guarda in avanti, l'armiere dal lato opposto. Entrambi sono naturalmente supportati dall'ambiente a membrana liquida necessario a buona parte dei Turanic.

I Briganti incontrano le difficoltà maggiori quando devono vedersela con stormi di Caccia nemici, che attaccano con passaggi ad alta velocità e virate molto strette, in grado spesso di eludere l'inseguimento dei missili più potenti. Gli ufficiali armieri più esperti allora aspetteranno che il Caccia decelererà per iniziare un altro passaggio, prima di lasciar partire una salva di missili: in questo modo, spesso le testate arriveranno a segno prima che il Caccia torni a viaggiare a una velocità di fuga sufficiente. I Briganti sono invece in condizioni di grande vantaggio quando devono combattere con le Fregate Ioniche Hiigarane o Repubblicane, che hanno seri problemi ad allineare la loro potente arma contro gli agili vascelli pirata. Si sa che fra le tattiche dei Predoni rientra l'utilizzo di vasti gruppi d'assalto di Briganti, con un numero di unità variabile da quindici a venti, per attaccare navi nemiche di classe Cacciatorpediniere, oppure persino dei Trasporti. Può essere una visione davvero terrificante quella di due dozzine di Briganti, ognuno dei quali spara due missili al secondo, che circondano un Trasporto fiammeggiante e, missile dopo missile, si fanno strada nella sua spessa corazza. In casi come questo, se i rinforzi non arrivano subito, il Trasporto è costretto a scegliere fra la resa e la distruzione: non ci sono altre opzioni, quando ci si lascia cogliere di sorpresa dai Predoni Turanic.



Fregata con
Sensore Ionico
di classe 'Assassino'

Massa: 13.550 tonnellate
Potenza di fuoco: 3500
Corazza: 4.800
Copertura: 6%
Manovrabilità: scarsa
Velocità massima: 245 m/s



Se i Predoni Turanic potessero contare solamente su Corvette e Caccia, sarebbero stati già distrutti molto tempo fa. Purtroppo per le razze civilizzate della galassia, però, i Predoni hanno a disposizione anche la grande potenza di fuoco della Fregata con Sensore Ionico di classe Assassino. Questa unità permette alla flotta Turanic di affrontare a viso aperto qualsiasi gruppo di astronavi nemiche, a meno che fra queste non si trovino astronavi di enorme potenza come gli Incrociatori Pesanti.

L'Assassino è caratterizzato da uno dei profili più distinguibili in possesso di una Fregata, per via dei sistemi magnetici di grandi dimensioni che estende prima di fare fuoco. Questi sistemi sono un'invenzione Turanic e sono stati progettati per fornire la massima potenza al già devastante raggio ionico, mediante l'accelerazione dei campi ionici del raggio dopo che quest'ultimo ha lasciato lo scafo dell'Assassino: una volta concluso il processo, la velocità del raggio ionico è vicina a quella della luce. Questa infusione di forza extra permette ai colpi dell'Assassino di squarciare anche gli scafi nemici rinforzati con preoccupante facilità. I sistemi magnetici rientrano poi nell'Assassino quando la Fregata non si trova in situazione di combattimento, per non essere danneggiati dagli stress imposti alla struttura dalle sue manovre più brusche.

Nonostante questa sua attenta progettazione, la più grande debolezza dell'Assassino sta proprio nella sua manovrabilità, che è scarsa persino per gli standard delle Fregate a Sensore Ionico. I Predoni impiegano queste astronavi solamente nel ruolo di anti-nave da guerra, tentando di danneggiare il nemico per privarlo della capacità di difesa e far quindi intervenire le Corvette di classe Ladro. Se un Assassino viene separato dalla sua scorta di Caccia, i mezzi d'attacco nemici possono rovesciare rapidamente la situazione: il capitano del Predone deve scegliere molto rapidamente fra la resa e la distruzione.



Trasporto d'Attacco
classe 'Lord'

Massa: 109.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 7500
Corazza: 58.000
Copertura: 40%
Manovrabilità: scarsa
Velocità massima: 235 m/s



Il Trasporto d'Attacco dei Predoni Turanic Rancor, di classe Lord è riuscito a guadagnarsi il triste primato di essere stato la prima astronave da guerra distrutta nelle guerre del viaggio verso il pianeta natale. Il Rancor e la sua flotta avevano ricevuto ordine dagli imperiali di intercettare e distruggere qualsiasi nave tentasse di lasciare il sistema di Kharak: dopo aver eliminato senza difficoltà la nave-appoggio disarmata Kar-Selim, il Rancor si trovò schiacciato dall'immensa potenza dell'Astronave Madre e venne fatto a pezzi.

Sulla carta, il Trasporto d'Attacco di classe Lord è frutto di un progetto potente e ispirato. Anche se è piccolo per un'astronave del suo tipo, meno della metà di un Trasporto di classe Imperatrice, è relativamente manovrabile, ben corazzato e dotato di un cannone ionico come arma principale. Questo fatto lo rende capace di un potenziale offensivo ineguagliato da qualsiasi altro Trasporto in servizio o in fase di realizzazione. Purtroppo per i Predoni, sul campo queste caratteristiche non si combinano alla perfezione, facendo del Lord il vascello meno efficace dell'intero arsenale Turanic. Anche se il raggio ionico è devastante contro dei singoli bersagli, infatti, è praticamente inutile contro Corvette e Caccia nemici, per non dire che priva le torrette di difesa di preziosa energia nel corso della battaglia. La velocità e la manovrabilità del Lord sono utili quando bisogna portare in linea di tiro il cannone, ma rendono praticamente impossibile il decollo e l'atterraggio ai piloti Turanic durante le manovre di combattimento più violente. Le dimensioni ridotte del Lord lo rendono facile e veloce da spostare, ma il prezzo da pagare è quello di una baia di costruzione piccola e poco efficace, se confrontata con quella di un normale Trasporto, cosa che praticamente rende nullo il vantaggio di poter disporre di questa astronave anche in prima linea.

Il Trasporto d'Attacco di classe Lord potrebbe essere un'unità molto utile solo se utilizzato all'interno di grandi gruppi d'attacco, cosa che però sarebbe contraria a tutte le dottrine tattiche dei Predoni Turanic, che lo posizionano sempre nelle retrovie degli scontri. In questo modo, questa astronave rimane un avversario pericoloso quando viene messa alle strette, ma è un vascello di secondo piano nel suo ruolo offensivo.



Avamposto dei Predoni Turanic

Massa: sconosciuta
Potenza di fuoco: sconosciuta
Corazza: sconosciuta
Copertura: sconosciuta
Manovrabilità: N/A
Velocità massima: 0 m/s



Vista la sempre crescente presenza delle flotte dei Predoni Turanic lungo buona parte delle frontiere galattiche e considerato che essi vengono segnalati anche nei territori dell'antico Impero Taiidan, l'esistenza dei loro avamposti è purtroppo una dura realtà, anche se nessuna di queste strutture è mai stata individuata. Soltanto per due volte, negli ultimi 250 anni, delle basi dei Predoni nello spazio profondo sono state individuate e attaccate con successo e in entrambe le occasioni il nemico ha preferito l'autodistruzione alla cattura. Gli avamposti Turanic sembrano privi di capacità di movimento propria, ma i tattici pensano che i Predoni sfruttino dei Portali di origine naturale per spostare queste enormi strutture su distanze nell'ordine galattico, mantenendole così al riparo dalle forze che danno loro la caccia.

Attualmente i servizi segreti della flotta Hiigarana sospettano che un avamposto si trovi nel sistema di Sheer-Ka, ma ancora non si è svolta alcuna ricognizione in forze per confermare questa teoria. Anche se può risultare logico attaccare le basi dei Predoni Turanic, una volta che se ne conosce l'ubicazione, le esperienze passate hanno mostrato che i pirati difendono queste strutture con vero fanatismo, arrivando a compiere attacchi suicidi contro le Fregate degli assaltatori. Il comando della flotta Hiigarana non ha certo intenzione di affrontare le dure perdite che sicuramente un attacco contro un avamposto Turanic comporterebbe, a meno che esso non ponga una minaccia strategica diretta contro Hiigara. Nel frattempo, tutti i comandi delle flotte dei Kiith sono stati avvertiti della possibile presenza della base e si sono regolati di conseguenza, evitando la zona più pericolosa.

Non si sa molto dei sistemi d'arma presenti sugli avamposti Turanic, oppure delle loro capacità di difesa. È però ovvio che queste caratteristiche siano cambiate col tempo e con le nuove tecnologie resi disponibili negli ultimi due secoli e mezzo: la flotta che si imbattesse in una di queste strutture farebbe bene a ritirarsi nell'iperspazio quanto prima. Da quanto si è imparato negli unici due scontri con avamposti Turanic, le astronavi dei Predoni non si limitano a difendere la propria base, ma cercano anche di distruggere o catturare quanti più attaccanti possibile, fino a quando non riescono a respingere il nemico o fino a quando non arriva il momento dell'autodistruzione.



ASTRONAVI DEI LEALISTI TAIIDAN

NOTA: tutti i vascelli Taiidan sono indicati col nome in codice assegnato loro dai servizi segreti della flotta Hiigarana.

Bombardiere d'Attacco 'Kaark'

Bombardiere d'Attacco

Massa: 60 tonnellate
Potenza di fuoco: 86
Corazza: 80
Copertura: 5%
Manovrabilità: Media
Velocità massima: 650m/s



I Caccia rappresentano la colonna portante della capacità di pronta risposta di qualsiasi flotta: nonostante siano in grado di ingaggiare il nemico molto velocemente, però, la loro efficacia cala in modo drastico se il nemico può contare su delle navi da guerra. Anche se i Caccia possono trasportare diversi carichi d'arma di tipo cinetico, il principale sistema offensivo di bordo è alimentato dall'energia del loro stesso motore a fusione. La tecnologia delle bombe al plasma ha infatti permesso agli ingegneri di incanalare una parte di questa potenza direttamente nel sistema d'attacco: il lancia-bombe al plasma devia una parte dell'energia dei propulsori nel sistema di lancio, che rinchioda una piccola quantità di plasma dentro una sfera di contenimento magnetico. Questa sfera si muove poi nello spazio emettendo una minima quantità dell'energia contenuta, arrivando così a rivaleggiare in velocità con il suo bersaglio, anche se con una minor capacità di manovra. Una volta andato a segno il colpo, la parte anteriore della sfera collassa per prima, scagliando tutto il plasma contro lo scafo dell'aeronave nemica. La bomba al plasma, a causa della sua manovrabilità limitata, è praticamente inutile contro i Caccia: i suoi effetti sono però devastanti contro le navi da guerra e contro i vascelli di supporto più lenti.

Il Bombardiere d'Attacco Kaark dispone di un doppio lanciatore al plasma, montato sui lati del posto di pilotaggio a due posti, ma ha un campo di tiro estremamente limitato. La posizione anteriore nell'abitacolo è occupata dal pilota, mentre quella posteriore vede sedersi l'armiere, che si occupa dei sistemi di lancio, gestisce le minacce in arrivo e attiva i diversi sistemi ECM di bordo. Quest'ultimo compito è di particolare importanza, perché il prelievo energetico dal propulsore necessario per il lancia-bombe al plasma rende il Kaark più lento e meno manovrabile di qualunque altro Caccia.



Cacciatorpediniere classe 'Skaal Tel'

Cacciatorpediniere

Massa: 26.000 tonnellate

Potenza di fuoco: 7055

Corazza: 15.000

Copertura: 35%

Manovrabilità: Scarsa

Velocità massima: 295m/s



Lo Skaal era originariamente uno dei predatori più pericolosi delle zone meridionali di Kharak: esso rappresentò una grave minaccia per la sicurezza delle carovane, fino a quando non venne cacciato sistematicamente, arrivando quasi alla totale estinzione. Il maschio di quella specie, lo Skaa Tel, era un malvagio cacciatore con terribili artigli, una spessa corazza e un veleno in grado di accecare o uccidere i suoi nemici anche a distanza. Nonostante la sua massa, dieci volte superiore a quella di un normale Hiigarano, esso era comunque in grado di correre come il più veloce dei guerrieri. Lo Skaa-Tel andava a caccia per la sua compagna ed era capace di trascinare la preda nella sua tana trasportandola anche per più di cento chilometri.

Questo temibile predatore ha fornito il nome adatto a una delle più letali astronavi mai costruite dalla flotta Taiidan. Lo Skaal Tel è così grande che monta due cannoni ionici paralleli, affiancati da quattro cannoni pesanti su due torrette modificate. Secondo soltanto all'Incrociatore Pesante come pura potenza di fuoco, il Cacciatorpediniere Skaal Tel può dirigere la sua terrificante energia distruttiva nella sfera frontale: due astronavi di questo tipo possono vaporizzare nel giro di pochi secondi qualsiasi Fregata nemica. Eppure, nonostante le sue dimensioni e la sua corazza, quest'astronave è manovrabile come le più piccole Fregate.

Per attaccare con successo un vascello di classe Skaal Tel, dovete ricorrere alla saggezza dei guerrieri che davano la caccia al suo antico antenato biologico, su Kharak: attaccare in gruppo, da tutti i lati, e usare i mezzi più veloci e manovrabili per attirare l'attenzione del mostro mentre si concentrano gli attacchi sui suoi fianchi.



Cacciatorpediniere Lanciamissili classe 'Skaal Fa'

Cacciatorpediniere Lanciamissili

Massa: 28.000 tonnellate

Potenza di fuoco: 4550

Corazza: 12.500

Copertura: -

Manovrabilità: Scarsa

Velocità massima: 295m/s



I missili guidati sono un'arma dimenticata da lungo tempo, nel combattimento spaziale. Le testate più piccole, per quanto economiche, non disponevano della forza e della portata necessarie per essere una minaccia, mentre i missili di dimensioni sufficienti per colpire non potevano essere imbarcati in numero tale da diventare un'arma efficace, nemmeno sulle più grandi navi da guerra. Gli ingegneri Taiidan, però, sono riusciti a ottenere un importante risultato tecnologico, utilizzando la baia di costruzione automatizzata delle loro Navi di Comando e, in misura minore, dei Trasporti di classe Saarkin Cho. Lo Skaal Fa utilizza lo scafo standard di un Cacciatorpediniere, ma sostituisce i cannoni ionici con una baia di costruzione automatizzata, in grado di realizzare un missile di estrema potenza, con testata a fusione, ogni cinque secondi. Sui lati frontali dell'astronave sono montati due sistemi di lancio, nei luoghi che normalmente sarebbero occupati dalle torrette delle armi.

Lo Skaal Fa ha la miglior distanza d'attacco di qualsiasi altra astronave, ma è vulnerabile una volta esaurita la sua scorta iniziale di trentadue missili, visto che la sua cadenza di fuoco si riduce a un colpo ogni cinque secondi. Solitamente le unità di questo tipo operano congiuntamente a uno o due Cacciatorpediniere di classe Skaal Tel: la procedura standard vede quest'ultima astronave attaccare una nave da guerra nemica, mentre il lanciamissili resta nelle retrovie e colpisce con i suoi potenti missili a lunga gittata. Dal momento che lo Skaal Fa non è dotato di torrette difensive, è sempre accompagnato da un gruppo di Intercettori con compiti di scorta e protezione.

Su Kharak, Skaal Fa era la femmina della specie Skaal: anche se più piccola e più vulnerabile, durante il periodo della riproduzione, del maschio, essa era dotata di una coda ricoperta di spuntoni durissimi, con la quale poteva colpire a morte gli assalitori senza nemmeno uscire dalla propria tana.



Corvetta di Recupero classe 'Tiiirshak'

Corvetta di Recupero

Massa: 900 tonnellate

Potenza di fuoco: 125

Corazza: 1.100

Copertura: -

Manovrabilità: Media

Velocità massima: 450m/s



La Corvetta di Recupero di classe Tiiirshak è dotata di computer molto potenti, con routine di pilotaggio in IA e virus che permettono all'astronave di prendere il controllo dei sistemi di comando delle altre astronavi. Anche se queste routine virali possono probabilmente funzionare solo quando l'altra unità è gravemente danneggiata, esse permettono al Tiiirshak di catturare i vascelli nemici per permetterne lo studio agli scienziati Taiidan.

L'astronave ha ricevuto il proprio nome da Tiiirshak Sjet, il famoso scienziato Taiidan che voltò le spalle non solo alla sua famiglia ma anche alla sua razza, addentrandosi nel deserto alla ricerca di se stesso. La Corvetta di Recupero è stata progettata per agire nello stesso modo, isolata e indifesa in luoghi praticamente sconosciuti. In molti casi una scorta di Caccia attirerebbe troppe attenzioni indesiderate sulla missione della Corvetta, per cui spesso l'astronave viaggia senza protezione, o al massimo con due Scout Fiirkan. Gli equipaggi di queste navi devono affrontare un lavoro pericoloso e poco visibile: in molte flotte Taiidan, un turno di servizio a bordo di un Tiiirshak è considerato una sorta di punizione.



Corvetta Multi-Cannone classe 'Diirvaas'

Corvetta Multi-Cannone

Massa: 750 tonnellate

Potenza di fuoco: 380

Corazza: 700

Copertura: 78%

Manovrabilità: Media

Velocità massima: 600 m/s



Il principale punto debole delle Fregate e delle più grandi navi da guerra è, solitamente, che le loro armi sono progettate per un combattimento contro unità di dimensioni analoghe. Le torrette pesanti possono aprire un foro nello scafo di un Incrociatore nemico, ma possono contare solo sulla fortuna quando cercano di colpire bersagli più manovrabili, cosa che lascia queste astronavi estremamente vulnerabili di fronte ad attacchi di folti gruppi di Caccia nemici. Anche se la risposta immediata a questo problema è il dispiegamento di una forza di Caccia difensivi, il comando della flotta è conscio che il ruolo principale dei Caccia è quello offensivo e pertanto ha ordinato la creazione di una piattaforma anti-caccia di grandi dimensioni, che miscelasse la velocità e la manovrabilità moderate delle navi da guerra con una corazzatura sufficiente a sopravvivere nel cuore di uno scontro.

La progettazione dello scafo non fu eccessivamente difficile, ma l'inserimento di un sistema di controllo di fuoco capace di gestire le sei torrette articolate richieste dalle specifiche è stato un compito arduo. Fra gli altri problemi che si sono presentati va citata l'affidabilità delle torrette a movimento rapido, specie con l'uso costante, che ha obbligato gli ingegneri ad abbandonare le tradizionali torrette idrauliche, sostituendole con un sistema Maglev, basato su polimeri superconduttori. Quest'ultimo sistema si rivelò migliore delle più rosee aspettative, permettendo alle torrette di acquisire i loro bersagli ad alta velocità senza minarne la robustezza. L'unico punto dolente del sistema fu che la velocità angolare generata dalla rotazione delle torrette correva a volte il rischio di mandare in tilt i giro-stabilizzatori della Corvetta, con i piloti meno esperti che si ritrovavano sballottati nello spazio senza controllo, fino a quando non riuscivano a resettare le torrette.

Anche se la fase di progettazione fu lunga e difficile, la Corvetta risultante da quel lavoro, che ha ricevuto il nome in codice Diirvaas, dall'antica disciplina di danza con la spada, riuscì finalmente a entrare in servizio e a distinguersi in combattimento. Le Corvette di classe Diirvaas sono spesso presenti in formazione con le Fregate con Cannone Ionico classe Sajuuk Cor, con il compito di proteggerle dagli attacchi dei Caccia nemici.



Fregata a Campo Difensivo 'Tiifal'

Fregata a Campo Difensivo

Massa: 13.000 tonnellate

Potenza di fuoco: -

Corazza: 4.400

Copertura: 100%

Manovrabilità: Scarsa

Velocità massima: 325m/s



Dopo il successo del Caccia difensivo classe Koshiir Ra, gli ingegneri Taiidan hanno cercato di sviluppare una tecnologia di difesa ancora più efficiente. Il Tiifal utilizza lo scafo e l'impianto propulsivo di una Fregata per dare energia a un sistema di emettitori elettro-magnetici, in grado di creare un campo di forza sferico intorno all'intera astronave. Anche se il consumo energetico non lascia molte possibilità di manovre all'unità, la copertura di cui questa gode non espone il Tiifal a rischi eccessivi di fronte al nemico.

Anche se gli emettitori EM possono deflettere i proiettili ad alta velocità nemici, il campo di forza non è sufficientemente potente per respingere i colpi delle armi a energia, come i raggi ionici e le mine. Anche i missili nemici, pur relativamente lenti, possono penetrare nello scudo grazie ai loro avanzati sistemi ECM: per questo motivo il Tiifal deve evitare a ogni costo di scontrarsi con astronavi di classe Cacciatorpediniere Lanciamissili e con vascelli dotati di armi a raggio.

Per compensare la vulnerabilità della loro astronave, gli equipaggi dei Tiifal sono addestrati per attaccare i nemici più pericolosi sui fianchi, per distruggere le torrette nemiche ed evitare i colpi di raggi e missili, solitamente montati in posizione frontale. Quando si tratta di compiti offensivi, i Tiifal sono solitamente usati per condurre l'assalto finale contro i Trasporti e le Navi di Comando nemici, visto che il loro campo di forza può facilmente annullare l'efficacia delle difese di punto avversarie, permettendo ai Caccia alleati di bombardare il nemico senza alcun pericolo.



Fregata con Cannone Ionico classe 'Sajuuk Cor'

Fregata con Cannone Ionico

Massa: 13.000 tonnellate

Potenza di fuoco: 3040

Corazza: 4.200

Copertura: 2%

Manovrabilità: Scarsa

Velocità massima: 300m/s



Il cannone ionico è l'arma più potente sviluppata dalla tecnologia Taiidan: lo scafo di un'unità di classe Fregata può a malapena ospitare l'acceleratore di particelle che lo compone, ma offre il sistema più rapido ed economico per portare in battaglia quest'arma devastante.

La fase di progettazione fu così rapida che questa Fregata entrò in servizio attivo quando ancora aveva il nome provvisorio di 'Arma X': dopo pochi giorni di combattimento, però, gli equipaggi presero a chiamarla Sajuuk-Cor, un'antica espressione che si può tradurre con 'collera divina'. Considerato il potere delle sue armi, il personale a bordo di quest'astronave viene scelto solamente fra il più esperto ed è fra quello tenuto in maggior considerazione nell'ambito della flotta. Anche se gli ovi punti deboli di un'astronave dotata di un solo sistema d'arma a fuoco frontale avrebbero suggerito un suo uso cauto, le Fregate Sajuuk-Cor si trovarono spesso impegnate in compiti di 'killer', arrivando a lanciarsi fra sciami di Caccia nemici per raggiungere il loro prezioso bersaglio, quasi sempre una grande nave da guerra avversaria. Questa tattica, anche se potenzialmente devastante, mette a dura prova la capacità di sopravvivenza di quest'unità: nonostante i numerosi provvedimenti disciplinari, però, i suoi capitani non sembrano comunque essere intenzionati a usare una maggiore prudenza. I tentativi di inserire a bordo degli equipaggi meno esperti, oppure più cauti, hanno inoltre portato a un inaccettabile calo nell'efficienza in combattimento.

Come risultato, il comando della flotta non ha avuto altra scelta che quella di assegnare delle astronavi di scorta, spesso Corvette Diirvas o Fregate Tiifal, per coprire la Sajuuk-Cor durante i suoi attacchi contro i bersagli nemici, che sono sempre le più potenti navi presenti sul teatro dello scontro.



Sensore di Prossimità di classe 'Variis'

Sensore di Prossimità

Massa: 47 tonnellate

Potenza di fuoco: -

Corazza: 600

Copertura: -

Manovrabilità: Molto elevata

Velocità massima: 1000m/s



Il Sensore di Prossimità Variis è costituito dai più sofisticati sensori Taiidan accoppiati a un semplice ma affidabile mini-propulsore a fusione. Il Variis non solo ha una portata estremamente elevata, ma può inoltre contare su una forma estremamente poco rilevabile, tanto visivamente quanto dai sensori nemici, che lo rende molto difficile da individuare e distruggere in battaglia. I Variis, molto più avanzati delle normali sonde, sono dotati di sistemi IA che sono così sofisticati che possono persino rilevare le anomalie nella radiazione di fondo dello spazio: questo significa che una di queste unità può rilevare la presenza di Caccia Occultati di Hiigara, grazie ai 'buchi' che questi ultimi creano nello spazio. Gli ingegneri Taiidan hanno elevato queste anomalie al grado di bersaglio, in modo che ora una rete di Sensori di Prossimità Variis è in grado di avvertire le proprie forze dell'avvicinamento di astronavi occultate, trasmettendo le informazioni al comando della flotta.

La possibilità di scoprire le astronavi occultate avversarie fa del Variis un bersaglio pregiato, ma il costo di produzione dell'unità, relativamente basso, e la grande portata dei suoi sensori permette spesso di creare dei campi di rilevamento con sensori ridondanti. Inoltre, la distruzione di tutti i Sensori di Prossimità presenti in un settore è di per sé un evidente segnale di un attacco imminente.



Fregata d'Assalto classe 'Kudaark'

Massa: 15.000 tonnellate

Potenza di fuoco: 2548

Corazza: 4.500

Copertura: 75%

Manovrabilità: Scarsa

Velocità massima: 325m/s



La classe Kudaark di Fregate d'Assalto è l'elemento portante dell'intera flotta Taiidan. Le quattro torrette pesanti di quest'astronave garantiscono una copertura eccellente, mentre il doppio lancia-bombe al plasma frontale consente di distruggere tutte le navi da guerra che osano portarsi a tiro. Subito dietro al potente motore si trova l'unico punto vulnerabile della Kudaark, dove la sua potenza di fuoco non può arrivare: questo, insieme alla relativa lentezza di movimento delle torrette, significa che questa unità, potentissima in attacco e dotata di una spessa corazza, non può mai muoversi senza una scorta di Caccia o di Corvette Multi-Cannone.

Il Kudaark deve questo nome a un grande animale scavatore delle foreste settentrionali di Taiidan. Questa creatura, dal carattere difficile e dagli enormi artigli, poteva contare anche su una corazza irta di spine, che poteva sparare contro gli sfortunati assalitori. Dal momento che il gruppo di torrette della Fregata d'Assalto Taiidan ricorda nell'aspetto questo mostruoso essere, il nome è sembrato una scelta logica, dato che anche in questo caso un attacco diretto contro l'unità rappresenta un grave errore tattico, per quanto compiuto... una sola volta. Il posizionamento frontale delle armi è stato progettato per dare alla Fregata d'Attacco la massima potenza di fuoco per aprirsi la strada fra le formazioni di astronavi nemiche: la manovra standard vede tre Fregate Kudaark che si aprono la strada nella flotta avversaria, quindi girano su se stesse per colpire la parte più vulnerabile delle unità nemiche, mantenendo nel contempo al coperto il proprio punto debole.

La Fregata d'Assalto ha a bordo un equipaggio molto numeroso e dispone di ampie zone di alloggio: in questo modo, può condurre operazioni della durata di parecchie settimane restando sempre in condizioni di massima efficienza.



"Saarkin Cho" Classe Trasporto

Massa: 121.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 4.000
Corazza: 60.000
Copertura: 75%
Manovrabilità: scarsa
Velocità max: 300 m/s



Il Trasporto di classe Saarkin Cho è in servizio attivo da un periodo di tempo che ammonta ormai a 90 anni galattici standard e, considerata la caduta dell'Impero Taiidan, ben difficilmente potrà concedersi il meritato riposo per ancora molti anni. Il Saarkin Cho è stato progettato quando la potenza Taiidan era al suo apice e aveva il compito di fungere da nucleo operativo centrale per ogni task-force della flotta stellare Taiidan, ovunque nell'Impero. Al momento della dissoluzione dell'Impero Taiidan erano in servizio 137 Saarkin, mentre dopo le successive guerre civili tale numero era sceso a circa 70, 19 dei quali nelle file delle forze lealiste.

Il progetto originario del Saarkin Cho prevedeva un Trasporto in grado di raggiungere velocemente la zona delle operazioni e dotato di capacità di costruzione sufficienti a rimpiazzare le perdite in combattimento previste, fino ai vascelli di classe Fregata. L'hangar dell'astronave è rivolto in avanti ed è collegato direttamente con il bacino di costruzione/riparazione, cosa che permette ai velivoli appena prodotti di essere lanciati immediatamente in combattimento. I piloti dei caccia Taiidan scherzano spesso sul fatto che si trovano a bordo ancora prima che i sistemi dei loro mezzi siano operativi! Il ponte di lancio, rivolto in avanti, è di larghezza doppia rispetto allo standard e permette il lancio e il recupero simultaneo di due squadroni di caccia, mentre il Trasporto esegue manovre diversive alla velocità di combattimento.

Durante gli innumerevoli scontri ai quali ha preso parte, il Saarkin Cho si è sempre distinto e, fino alla guerra per il pianeta natale e alle guerre civili successive, non ha praticamente mai conosciuto la sconfitta. I rapporti più recenti indicano che la flotta imperialista ha potenziato le difese di punto di queste unità, aggiungendo dei traccianti al plasma ad alto potenziale: se tali informazioni rispondono al vero, il Trasporto rappresenta ora un grosso pericolo per ogni caccia che lo attacca. I servizi informativi hiigarani raccomandano a qualsiasi flotta si imbatta in un Trasporto di classe Saarkin Cho di attaccare soltanto se in grado di dispiegare uno squadrone d'attacco completo, con il supporto di vascelli multipli di classe Fregata o superiore. In caso si renda necessario un attacco portato esclusivamente da caccia, questi dovranno eseguire l'avvicinamento dal quadrante frontale, dove il tracciamento delle torrette non è ottimale, e che indirizzare i colpi delle loro armi sul ponte di lancio, scarsamente corazzato.



"Heeshk" Classe Fregata di supporto

Massa: 12.500 tonnellate
Potenza di fuoco: 2.000
Corazza: 3.800
Copertura: 50%
Manovrabilità: media
Velocità max: 450 m/s



Con l'entrata in servizio dei motori da caccia di grande efficienza, nelle flotte repubblicana e lealista, la Fregata di supporto di classe Heeshk ha iniziato a essere progressivamente ritirata dal servizio. Originariamente progettata per il rifornimento e la riparazione di un massimo di quattro Corvette e dieci caccia in contemporanea, la Heeshk è stata ormai relegata al semplice compito di riparazione. La variante imperiale di questa unità ormai obsoleta dispone di un ponte superiore rinforzato, ottenuto sostituendo il condotto del plasma usato per il rifornimento dei caccia con uno strato extra di corazza ablativa e con dei sistemi dinamici anti-intrusione.

La flotta repubblicana ha destinato questo vascello alla manutenzione delle basi, ma i lealisti non possono in questo momento permettersi di ritirare una qualunque delle loro astronavi. Gli ammiragli lealisti spesso utilizzano una coppia di Fregate di classe Heeshk come scorta per i gruppi di assalto fino al cuore dello scontro, ordinando alle unità di fungere da scudo fisico per le navi più preziose, anche a costo di subire gravi danni. La capacità di riparazione di questi vascelli, ovviamente, ne fa un bersaglio privilegiato per i caccia e le Corvette nemici, ma le armi relativamente potenti di cui le Heeshk sono dotate permettono loro di resistere agli attacchi ben oltre il limite delle più piccole Corvette riparatrici.

Quando si attacca una Fregata di supporto di classe Heeshk, è importante restare al di fuori della gittata del grande cannone di cui dispone l'unità. Quest'ultimo, anche se molto potente, è praticamente inutile contro i caccia più manovrabili ed è utilizzato più che altro come supporto per le unità offensive alleate, oppure per combattimenti contro singole unità nemiche di classe equivalente. Le Fregate Heeshk svolgono spesso i loro turni di servizio in coppia, in modo da potersi riparare a vicenda nelle situazioni più difficili.



Fregata Gravitazionale classe 'Koraal'

Massa: 10.500 tonnellate
Potenza di fuoco: -
Corazza: 3.400
Copertura: -
Manovrabilità: Scarsa
Velocità massima: 325 m/s



Il generatore gravitazionale della Fregata Koraal è stato progettato dai sostenitori delle navi da guerra più grandi nel comando della flotta Taiidan, che pensavano che l'addestrare un numero senza fine di piloti per i fragili e costosi Caccia, da utilizzare poi in combattimento contro unità dello stesso tipo, fosse un inutile spreco di vite e di risorse. Visto che le torrette ad alta velocità non avevano per nulla risolto il problema della difesa di punto, gli scienziati Taiidan si misero al lavoro per sviluppare un sistema che annullasse completamente la minaccia rappresentata dai Caccia nemici.

La soluzione trovata fu la costruzione di un'astronave di classe Fregata dove installare un potente generatore di campo gravitazionale, in grado di creare un campo abbastanza forte da bloccare tutti i Caccia, permettendo alle torrette di prendere la mira con calma per distruggerli. I successi iniziali del progetto furono impressionanti e presto fu creato il primo prototipo, in grado di generare una gravità artificiale sufficiente ad annullare la spinta di qualsiasi propulsore meno potente di quello di una Fregata.

Purtroppo questa tecnologia divenne operativa proprio all'inizio delle guerre per il pianeta natale e le risorse non furono sufficienti per perfezionarla. Il prototipo divenne l'unità di produzione, nota come Fregata Gravitazionale di classe Koraal. Le richieste energetiche del generatore gravitazionale sono così elevate che i motori a fusione vanno molto presto in sovraccarico, rendendo l'astronave completamente inutilizzabile. Servono quasi tre cicli di lavoro per riportare una Koraal a una base imperiale, sostituire il motore e ricondizionare l'unità gravitazionale. Lo stress estremo generato dal campo gravitazionale, inoltre, rende impossibile il posizionamento di armi di qualunque genere sullo scafo esterno della Koraal.

Nonostante ciò, la Koraal può essere una mortale sorpresa per qualsiasi Caccia d'attacco e le flotte dei Lealisti la usano spesso per tendere imboscate alle flotte di raccolta delle risorse Repubblicane e Hiigarane. Questa tattica ha una percentuale di successo molto vicina al 100%, o almeno lo aveva prima che i Lealisti incontrassero un convoglio minerario del Kiith Somaaw del quale faceva parte un Rimorchiatore Pesante di classe Seguace. Non appena il campo gravitazionale bloccò i Caccia di scorta Accolito, l'equipaggio del Seguace speronò la Koraal e la allontanò dai Caccia. I ripetuti impatti finirono inoltre col distruggere il generatore gravitazionale.



Difensore Pesante 'Seejur'

Massa: 70 tonnellate
Potenza di fuoco: 190
Corazza: 78
Copertura: 70%
Manovrabilità: elevata
Velocità massima: 385 m/s



Il Seejur era un antico scudo utilizzato durante le guerre dei Kiith su Kharak. Esso veniva indossato sull'avambraccio, con tre aguzzi spunti rivolti verso l'esterno. I guerrieri più esperti potevano bloccare i colpi del nemico e affondare gli spuntoni nella sua carne con un'unica mossa. Quando i servizi segreti della flotta Hiigarana studiarono per la prima volta i dati riguardanti questo Caccia da difesa Taiidan dotato di un triplo cannone, 'Seejur' fu l'ovvio nome in codice che venne assegnato all'unità.

Il Seejur è stato progettato per accompagnare astronavi di classe Fregate o Cacciatorpediniere, mantenendo una sorveglianza serrata. Il suo cannone triplo a fuoco rapido è in grado di sparare ad alta cadenza di fuoco dei proiettili perforanti contro qualsiasi bersaglio, anche se piccolo e molto veloce. Il Seejur utilizza quasi il 50% dell'energia generata dal proprio propulsore al plasma per gestire gli ugelli di manovra ed è pertanto in grado di ruotare sul suo centro di gravità a una velocità incredibile, cosa gli permette di puntare le sue armi in qualsiasi direzione in meno di un secondo. Purtroppo la velocità di rotazione è stata ottenuta a scapito della potenza del motore principale e il Seejur è molto lento, per essere un Caccia: per questo motivo molti lo vedono più come una torretta semovente, piuttosto che come un'astronave vera e propria.

Il Seejur opera al meglio nel suo ruolo primario di Caccia di supporto ravvicinato per le astronavi più grandi, ma subisce perdite tremende a ogni attacco, in quanto gli assalitori rivolgono per prima cosa le armi contro queste astronavi, per liberare la strada ai bombardiere e alle Corvette d'attacco. I primi Caccia nemici che giungono a tiro vengono colpiti dalla potenza di fuoco del Seejur, ma la scarsa velocità di quest'ultimo lo rende un facile bersaglio quando gli avversari sono particolarmente numerosi e veloci. Nonostante la grande cadenza di fuoco del cannone triplo, nei duelli fra Caccia il vantaggio va comunque al velivolo più veloce e l'unica speranza di salvezza del Seejur sta nel riuscire a respingere gli assalitori fin dalla prima ondata.

La procedura d'attacco standard Hiigarana quando sono presenti dei Seejur prevede un attacco in formazione serrata e il concentrarsi del fuoco su un velivolo nemico alla volta.



Intercettore Pesante 'Triikor'

Massa: 60 tonnellate
Potenza di fuoco: 75
Corazza: 72
Copertura: 6%
Manovrabilità: molto elevata
Velocità massima: 775 m/s



L'Intercettore Pesante Taiidan, che ha nome in codice "Triikor" come il felino predatore di Kharak, è una delle astronavi più temute nei settori interni della galassia. Il Triikor è stato la naturale evoluzione dello Scout Firkan, ma mentre quest'ultimo sacrificava la sua potenza di fuoco per la velocità, il Triikor è ugualmente veloce ed è molto più potente, tanto da risultare di un livello di pericolosità tale che solo la recente introduzione del Caccia Hiigarano di classe Spada sembra aver eguagliato.

I comandanti della Flotta Taiidan hanno chiesto la costruzione di una nuova generazione di Caccia, dotata di super-velocità e di potenti cannoni. I progetti iniziali prevedevano che l'arma fosse montata in posizione dorsale, ma il Caccia che ne risultava era lento e facile da danneggiare, visto che tutti i suoi sistemi primari venivano a trovarsi proprio accanto all'arma. Con una mossa innovativa, una vera rarità per gli ingegneri costretti a lavorare sotto la tirannia imperiale dell'era pre-Repubblicana, i progettisti del Triikor decisero di creare un Caccia altamente manovrabile, posizionando l'arma lateralmente. Il risultato è un Caccia dall'aspetto unico, molto difficile da condurre ma letale nelle mani di un pilota esperto.

Il cannone del Triikor, montato in posizione laterale, sposta il centro di gravità dell'astronave di un metro abbondante, rispetto all'asse cabina di pilotaggio/motore, e fornisce al velivolo alcune caratteristiche di manovrabilità assolutamente peculiari, in fase di rollio e di virata. I piloti novellini hanno spesso dei seri problemi quando si trovano a volare in formazione, in quanto il loro Caccia è praticamente incontrollabile nelle manovre a elevato numero di G, almeno fino a quando essi non diventano amici intimi del suo centro di gravità modificato. Se il pilota è un esperto, però, questo apparente svantaggio si trasforma nel sogno di un combattente, dal momento che toccando i comandi nel modo giusto il Triikor si può manovrare quasi due volte più velocemente dei normali Caccia. Una manovra che soltanto questo vascello può eseguire è quella chiamata "giro dell'arma": essa viene utilizzata dagli assi dei Triikor per sfuggire ai cannoni degli inseguitori con una brusca frenata, giusto per ricomparire dietro lo spaesato nemico. Sono molti i piloti Hiigarani che hanno solo potuto esprimere la loro sorpresa con un'esclamazione, pochi istanti prima che il loro Caccia fosse fatto a pezzi dalle armi nemiche.



Corvetta Posamine classe 'Woodan'

Massa: 820 tonnellate
Potenza di fuoco: -
Corazza: 1.250
Copertura: -
Manovrabilità: media
Velocità massima: 425 m/s



La classe Woodan di Corvetta Posamine è un progetto molto vecchio, con una storia lunga e interessante. Originariamente, questa unità era stata progettata come vascello per la guerra elettronica, ma le contromisure avversarie erano sempre un passo più avanti dei suoi sensori, tanto che il comando della flotta Taiidan arrivò alla cancellazione del progetto. I piani della Corvetta Woodan rimasero per vent'anni dimenticati in un cassetto, prima che le ricerche sul plasma rendessero possibile la creazione di mine traccianti ad alta energia, dispiegabili da un'unità piccola ed efficiente. Invece di mettersi al lavoro su un progetto completamente nuovo di Posamine, gli ingegneri rimossero i componenti da guerra elettronica dallo scafo della Woodan e li sostituirono con il complesso di posa delle mine. La Corvetta che risultò da questa unione fu ritenuta in grado di soddisfare tutte le specifiche richieste e venne così messa in produzione e in servizio.

Sfortunatamente per l'equipaggio di tre persone della Woodan (un pilota, un armiere e un ingegnere addetto al sistema di posa delle mine), fra l'essere ritenuta in grado e l'essere effettivamente in grado esistevano ancora parecchie differenze, che rendevano quantomeno "interessanti" i turni di servizio trascorsi a bordo dell'unità. Blocchi nel sistema di posa sono ancora oggi molto frequenti, nonostante i continui perfezionamenti nel sistema e non era raro che un intero equipaggio andasse distrutto in seguito all'esplosione una mina ancora prima di abbandonare l'astronave.

I comandanti Taiidan sono soliti dispiegare le Corvette Wodaan in gruppi di quattro, che posano le loro mine seguendo un percorso standard a griglia. Quando viene attaccato, uno stormo di Woodan cerca di accerchiare i vascelli nemici, deponendo il maggior numero possibile di mine. Attualmente le mine a bordo della Corvetta sono le Mk12, traccianti con polarità al plasma per bloccarsi sulla segnatura elettromagnetica del bersaglio: una volta acquisito il blocco, una piccola parte dell'energia interna viene usata per catapultare l'ordigno contro di esso. La portata delle mine Mk12 è di qualche centinaio di chilometri: quando dei Caccia devono superare uno sbarramento di tali mine, devono cercare di utilizzare le tattiche evasive e di volare in formazione estremamente libera.



Incrociatore Pesante classe 'Qwaar-Jet'

Massa: 131.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 20.000
Corazza: 75.000
Copertura: 30%
Manovrabilità: molto scarsa
Velocità massima: 250 m/s



Durante i giorni più oscuri dell'antico Kharak, Qwaar-Jet era il nome del Dio del Dolore e della Schiavitù: i servizi segreti della flotta Hiigarana hanno trovato senza dubbio il giusto nome in codice per la più potente nave da guerra attualmente utilizzata dalle forze Taiidan, sia Repubblicane che Lealiste. Durante l'età pre-Repubblicana, gli squadroni di Incrociatori Qwaar-Jet terrorizzavano interi sistemi stellari, obbligandoli a piegarsi al volere dell'Imperatore. Persino durante la guerra civile Taiidan la tremenda reputazione del Qwaar-Jet è rimasta intatta, nonostante esso abbia incontrato un fiero avversario nell'Incrociatore Pesante Hiigarano di classe Avatar e nella Corazzata Veloce Arcangelo del Kiith Somtaaw.

Il Qwaar-Jet è dotato di una mortale potenza d'attacco, con quattro cannoni a ioni montati su enormi torrette che forniscono una grande copertura. Queste armi sono affiancate da quattro cannoni a massa d'assalto, montati inversamente lungo i fianchi dell'astronave. Questa disposizione permette all'Incrociatore Pesante di bersagliare i nemici più lenti con una potenza di fuoco devastante, anche durante le manovre a velocità di combattimento. Anche se il Qwaar-Jet, come la maggioranza delle astronavi da battaglia, ha delle difficoltà nell'ingaggiare i vascelli nemici più veloci, la sua corazza di incredibile spessore gli permette di ignorare qualsiasi attacco nemico, con l'eccezione di quelli portati con bombe al plasma.

Dalla fine delle guerre per il pianeta natale a oggi, il Qwaar-Jet è stato potenziato con l'aggiunta di ogni tecnologia di nuova scoperta. I comandanti Hiigarani che incontrano una di queste unità oggi nello spazio si possono aspettare di dover fronteggiare un cannone energetico e una corazza rinforzata attiva. La Marina Imperiale, nella sua condizione di guerra non dichiarata contro Hiigara e contro la Repubblica Taiidan, sembra intenzionata a usare gli Incrociatori Pesanti ancora in suo possesso in coppie, per sfruttare la loro potenza di attacco e giungere fino al Trasporto o alla Nave di Comando nemica per distruggerla nonostante tutte le sue difese. Non si sa se questa tattica sia o meno una componente di una guerra di logoramento, oppure se sia solo la fase iniziale di una nuova e pericolosa aggressione.



LA BESTIA

L'entità che minaccia la galassia col suo potere di contaminazione ha ricevuto il nome in codice di Bestia dai servizi segreti della flotta di Hiigara, per ragioni più che ovvie a chiunque abbia avuto occasione di visionare uno dei nastri riportati alla base dalle astronavi alleate che sono riuscite a sfuggire a questo mostro. Attualmente non esiste alcuna difesa conosciuta contro il raggio usato dalle astronavi più grandi della Bestia per infettare e consumare i nostri vascelli: la flotta del nostro nemico è infatti composta interamente da astronavi Taiidan, Turanic o Hiigarane, che sono state così sfortunate da cadere sue vittime. Soltanto due sono le navi che sembrano frutto di una tecnologia propria della Bestia: la Nave di Comando della Bestia e una piccola Corvetta kamikaze, conosciuta col nome di Missile Cruise.

Una volta convertita un'astronave, non si sa esattamente quali siano le modifiche alle sue capacità e alla sua potenza di fuoco. Le analisi condotte indicano comunque che, anche se le navi trasformate sono decisamente più lente delle controparti non infette, esse dispongono di uno strato aggiuntivo di corazza, di natura organica. Rapporti non confermati affermano che questa corazza sia in grado di rigenerarsi col passare del tempo: questo potrebbe valere anche per i sistemi interni e i propulsori delle astronavi della Bestia. Se questo è vero, i comandanti alleati devono cercare di distruggere le forze della Bestia il più velocemente possibile: i nemici vanno eliminati prima che abbiano la possibilità di curare le proprie ferite.

NOTA: la maggior parte di queste affermazioni sono delle congetture ricavate dai rapporti dei servizi segreti e dalle informazioni sulle specifiche originarie delle navi convertite. Tutti i dati relativi a massa, velocità, corazza e armamento delle astronavi della Bestia non possono essere confermati ed è possibile che siano sostanzialmente diversi da quelli riportati di seguito.

La Nave di Comando della Bestia

Massa: 565.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 4600
Corazza: 94.000
Copertura: 80%
Manovrabilità: molto scarsa
Velocità massima: 110 m/s
Azione speciale: Infezione



Basata in parte su un'astronave mineraria Somtaaw di classe Esploratore, la Nave di Comando della Bestia è più una mutazione che una nave stellare. Come la Bestia possa diffondere condotti di plasma e di plasteel per uno scafo lungo quasi un chilometro è ignoto, ma il risultato è evidente. Scansioni effettuate da Caccia di classe Cercatore, durante dei passaggi a volo radente a velocità elevata, mostrano che lo strato esterno del vascello è composto da una corazza organica, ricca di uranio esaurito e di fibre di superconduttore. Si tratta in pratica di un duplicato della migliore corazza anti-cinetica a nostra disposizione, dotata inoltre della capacità di dissipazione dell'energia degli impatti e in grado di ridurre significativamente i danni provocati da armi ioniche e al plasma.



L'analisi del comportamento in combattimento sembra indicare che la Nave di Comando della Bestia è in realtà un organismo vivente, in grado di concentrare la sua forza in settori specifici per un certo periodo di tempo, prima di 'stancarsi'. Come un atleta che cerca di dare il massimo, la Nave di Comando della Bestia sembra in grado di inviare potenza extra ai propri motori di manovra e ad altri sistemi: può costruire più velocemente altre astronavi, svolgere ricerche in modo accelerato e persino sparare più velocemente, per un periodo di tempo limitato. In queste situazioni, pare che lo scafo vada incontro a un lento degrado, come se la Bestia si indebolisse in qualche modo per lo sforzo di convogliare più potenza ad alcuni sotto-sistemi.

La Nave di Comando della Bestia è un'astronave dotata di grandi capacità di costruzione. Essa è in grado di realizzare simultaneamente più di una dozzina di diversi mezzi d'assalto e Fregate, oltre a poter creare esternamente gli scafi delle navi da guerra più grandi. I dati in nostro possesso indicano che la Nave di Comando della Bestia può inoltre realizzare una propria variante dell'Incrociatore Pesante Taiidan Qwaar-Jet e persino del terribile trasporto Saarkin-Cho. Quando la Bestia conquista un'astronave di nuovo tipo, incontrando così delle nuove tecnologie, essa conduce il vascello all'attracco e lo assorbe, entrando così a quanto pare in possesso di nuovi progetti e tecnologie a essa collegati. Da quel momento in poi, la Bestia potrà sfruttare le conoscenze appena acquisite per la progettazione di nuove astronavi, oppure ordinare a quelle già esistenti di aggiornarsi da sole con i nuovi componenti.

Per quanto riguarda l'aspetto offensivo, la Nave di Comando della Bestia è dotata di sei torrette disposte in modo da offrire una copertura ottimale. Il fuoco più intenso si può dirigere verso il basso e sui lati dell'astronave, mentre i Caccia avranno maggiori possibilità di sopravvivenza con un passaggio in posizione superiore, con approccio frontale. Naturalmente, un destino ben peggiore della distruzione attende le astronavi che riescono a sfuggire al fuoco delle torrette, posto che esse siano più vicine di dieci chilometri (questa è infatti la portata stimata del raggio infettante della Nave Madre della Bestia). Sembra che la Bestia possa fare fuoco con questo raggio approssimativamente una volta ogni novanta secondi e che tale raggio sia sufficiente per infettare una massa equivalente a quella di due Fregate. Considerato che il raggio è in grado di rimbalzare da un vascello catturato all'altro, un intero stormo di Caccia può essere annientato in un istante. Questo attacco è così devastante che molti piloti alleati hanno installato sui loro Caccia dei dispositivi di autodistruzione, che provocano l'esplosione del motore prima che il virus della Bestia abbia il tempo di consumare lo sfortunato pilota. Anche l'Incrociatore Pesante e il Trasporto della Bestia sono dotati di raggi infettanti, anche se essi sembrano dotati di una minore portata e di un tempo di ricarica più lungo.

Considerata l'enorme potenza di cui è dotata, è fuori di dubbio che la Nave di Comando della Bestia sia in questo momento l'astronave più pericolosa dell'intera galassia. Non è semplicemente una nave stellare: è una minaccia che incombe su noi tutti.

Tecnologia richiesta - NESSUNA

Tecn. aggiornamento - ARMA INFETTATA DALLA BESTIA
CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
SISTEMI DI SUPPORTO
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)



Missile Cruise della Bestia

Potenza di fuoco: -
Copertura: -
Manovrabilità: Elevata
Corazza: 68
Velocità massima: 650 m/s
Massa: 490 tonnellate
Azione speciale: nessuna



Il Missile Cruise della Bestia ha fatto la sua prima comparsa nel sistema di Seera Tel, quando uno squadrone di Fregate del Kiith Manaan inviò un disperato messaggio, affermando di essere attaccato da un velivolo-drone sconosciuto. Dopo l'improvvisa interruzione delle comunicazioni, il comando della flotta Manaan inviò un gruppo d'assalto, guidato da un Trasporto, per investigare sull'accaduto, ma tutto quello che venne trovato inizialmente furono i rottami di una Fregata d'Assalto: altre quattro Fregate Ioniche sembravano svanite nel nulla. Tempo dopo venne recuperata una singola capsula di salvataggio, con a bordo un ufficiale Manaan quasi impazzito: quando i medici riuscirono finalmente a farlo tornare in sé, il pover'uomo fu in grado di svelare il mistero. Poco dopo aver lanciato il segnale di soccorso, i droni si avvicinarono a velocità elevatissima alle Fregate Ioniche, che non riuscirono nemmeno ad aprire il fuoco. Al momento dell'impatto fu subito chiaro che il nemico era in realtà un enorme missile dotato di una testata di plasma infetto: i missili squarciarono lo scafo delle astronavi, la testata esplose e l'infezione si diffuse in pochi secondi, convertendo le astronavi e dissolvendone gli equipaggi. L'intera battaglia durò meno di due minuti e fu conclusa quando le tre Fregate infette diressero i loro raggi ionici sull'unica Fregata che era riuscita a distruggere il Missile Cruise che puntava su di lei. L'unico ufficiale sopravvissuto era stato spinto nella capsula di salvataggio dal suo capitano, insieme a tutti i dati relativi allo scontro: la capsula abbandonò l'astronave appena alcuni istanti prima che l'ultima Fregata venisse fatta a pezzi.

Il Missile Cruise della Bestia è all'incirca della dimensione di una Corvetta ed è dotato di un motore in grado di spingerlo a velocità paragonabili a quelle dei Caccia. Anche se non rappresenta una grande minaccia in sé, la Bestia tende a utilizzare queste unità per attacchi di massa, formando dei vettori di attacco multipli, oppure usando un solo vettore, che può facilmente sfuggire nel mezzo di un'intensa battaglia. Entrambe le tattiche riducono al minimo le possibilità di intercettazione e obbligano tutte le flotte a mantenere in volo numerose pattuglie di combattimento, per cercare di anticipare il pericolo. Gli scudi delle Sentinelle non sono di alcuna utilità contro i Missili Cruise della Bestia: il rivestimento organico del drone assorbe l'energia dello scudo e permette al missile di passarvi attraverso.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
LANCIAMISSILI
BIO-TESTATA
ARMA INFETTATA DALLA BESTIA

Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)



Intercettore della Bestia

Potenza di fuoco: 65
Copertura: 5%
Manovrabilità: Molto elevata
Corazza: 85
Velocità massima: 810 m/s
Massa: 90 tonnellate
Azione speciale: nessuna



Capacità basate su quelle di un normale Intercettore Turanic. Vedete a pagina 101 per maggiori informazioni su quest'unità.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 Tecn. aggiornamento - TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO (aggiornamento/catturato)
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Caccia Occultato della Bestia

Potenza di fuoco: 75
Copertura: 5%
Manovrabilità: Molto elevata
Corazza: 80
Velocità massima: 750 m/s
Massa: 90 tonnellate
Azione speciale: Occultamento



Quando i sistemi di mimetizzazione sono attivi, il Caccia Occultato Kushan è praticamente invisibile. Utilissimo per compiti di sorveglianza, si rivela anche un ottimo mezzo d'assalto: purtroppo per sparare deve disattivare la mimetizzazione, rendendosi vulnerabile per un ridotto periodo di tempo.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 CAPACITÀ D'OCCULTAMENTO
 Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)



Bombardiere d'Attacco della Bestia

Potenza di fuoco: 86
Copertura: 5%
Manovrabilità: Media
Corazza: 90
Velocità massima: 640 m/s
Massa: 60 tonnellate
Azione speciale: nessuna



Grazie alla scoperta delle potenti bombe al plasma, sufficientemente piccole da essere montate a bordo dei mezzi d'assalto, si è potuto creare il Bombardiere d'Assalto Taiidan. Queste bombe, anche se possono essere facilmente evitate dai Caccia a causa delle loro basse velocità, rappresentano un'ottima arma contro le Fregate e le altre navi da guerra. Vedete a pagina 107 per ulteriori informazioni sul Bombardiere d'Attacco Taiidan.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 LANCIA-BOMBE AL PLASMA
 Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Corvetta Multi-Cannone della Bestia

Potenza di fuoco: 380
Copertura: 78%
Manovrabilità: Media
Corazza: 730
Velocità massima: 570 m/s
Massa: 750 tonnellate
Azione speciale: nessuna



Grazie alle migliori tecnologie delle nuove torrette e dei sistemi di auto puntamento, si è potuta realizzare la Corvetta multi-cannone Taiidan. Grazie ai suoi sei cannoni a movimento indipendente, questo vascello può impegnare un grande numero di mezzi d'assalto veloci nello stesso momento, cosa che la rende particolarmente pericolosa per le formazioni di caccia nemici. Vedete a pagina 111 per ulteriori informazioni su quest'unità.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 TORRETTE A PUNTAMENTO RAPIDO
 Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)



Corvetta Pesante della Bestia

Massa: 750 tonnellate
Potenza di fuoco: 200
Corazza: 1.700
Copertura: 50%
Manovrabilità: Media
Velocità massima: 550m/s
Azione speciale: nessuna



Meglio difesa della sua 'cugina' più leggera, la Corvetta Pesante Kushan dispone inoltre di un secondo cannone ad alto potenziale. Usando le sue armi a fuoco rapido quest'astronave può impegnare due Caccia contemporaneamente, rappresentando nel contempo anche una moderata minaccia per le navi da guerra nemiche.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 AGGIORNAMENTO CORVETTA PESANTE

Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Fregata con Sensore Ionico della Bestia

Potenza di fuoco: 3.500
Copertura: 6%
Manovrabilità: Scarsa
Corazza: 5.100
Velocità massima: 230 m/s
Massa: 13.550 tonnellate
Azione speciale: Occultamento



Le capacità sono basate su quelle della Fregata Ionica di classe Pugnale. I pochi dati rilevati dai sensori a lungo raggio relativi a quest'astronave della Bestia indicano una segnatura energetica anomala, di origine sconosciuta. Vedete a pagina 104 per ulteriori informazioni sulla Fregata con Sensore Ionico Turanic.

Tecnologia richiesta - MOTORE DELLA FREGATA
 CANNONE IONICO AVANZATO

Tecn. aggiornamento - CAPACITÀ D'OCCULTAMENTO
 MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)



Fregata a Campo Difensivo della Bestia

Potenza di fuoco: -
Copertura: 100%
Manovrabilità: Scarsa
Corazza: 4.650
Velocità massima: 310 m/s
Massa: 13.000 tonnellate
Azione speciale: nessuna



Come il Caccia difensivo, anche la Fregata a Campo Difensivo non è dotata di alcuna capacità di attacco: essa può, invece respingere quasi il 100% dei colpi nemici, con l'eccezione dei raggi ioni, delle mine e dei missili.

Tecnologia richiesta - MOTORE DELLA FREGATA
 CAMPO DIFENSIVO

Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Incrociatore Pesante della Bestia

Potenza di fuoco: 20000
Copertura: 30%
Manovrabilità: VERY LOW
Corazza: 77.000
Velocità massima: 245 m/s
Massa: 131.000 tonnellate
Azione speciale: Infezione



La più grande in assoluto delle navi da guerra, armata con un doppio cannone a ioni e sei cannoni potenziati, ognuno dei quali pari in dimensione a metà di una Fregata. Quando sulla scena compare un Incrociatore pesante, la battaglia si fa realmente furiosa. A pagina 122 troverete maggiori informazioni su quest'unità.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
 CANNONI PESANTI
 CANNONE IONICO AVANZATO

Tecn. aggiornamento - CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE (aggiornamento/catturato)
 ARMA INFETTATA DALLA BESTIA
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)



Trasporto della Bestia

Potenza di fuoco: 4000
Copertura: 75%
Manovrabilità: scarsa
Corazza: 65.000
Velocità massima: 290 m/s
Massa: 121.000 tonnellate
Azione speciale: Infezione



Insostituibile membro della flotta, il Trasporto rappresenta un vero e proprio centro di costruzione, in grado di assemblare qualsiasi astronave fino alla classe Fregata. Esso dispone inoltre di una grande stiva, che può contenere fino a 50 Caccia e 25 Corvette, ed è adeguatamente difeso dai suoi cannoni a fuoco rapido. Andate a pagina 116 per trovare ulteriori informazioni sul Trasporto Taiidan.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIATORPEDINIERE
 Tecn. aggiornamento - CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIATORPEDINIERE (aggiornamento/catturato)
 CANNONE ENERGETICO (aggiornamento/catturato)
 ARMA INFETTATA DALLA BESTIA
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Corvetta Lanciamissili della Bestia

Potenza di fuoco: 320
Copertura: 60%
Manovrabilità: elevata
Corazza: 1400
Velocità massima: 490 m/s
Massa: 775 tonnellate
Azione speciale: nessuna



Le capacità sono basate sulle specifiche della normale Corvetta Lanciamissili Turanic. Vedete a pagina 103 per una descrizione completa di quest'ultima unità.

Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 LANCIAMISSILI
 Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)



Creato grazie ai rapporti inviati dai comandanti Naabal e Soban, questo elenco comprende tutti i tipi di astronavi Sontaaw che sono state convertite e inserite in produzione da parte della Bestia. I dettagli relativi a queste astronavi si possono trovare nella sezione del manuale dedicata ai vascelli del Kiith Sontaaw.

Ricognitore della Bestia

Potenza di fuoco: 40
Copertura: 4%
Manovrabilità: Molto elevata
Corazza: 30
Velocità massima: 1000 m/s
Massa: 41 tonnellate



Tecnologia richiesta - NESSUNA
 Tecn. aggiornamento - SENSORI AVANZATI
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Accolito della Bestia

Potenza di fuoco: 85
Copertura: 6%
Manovrabilità: Molto elevata
Corazza: 80
Velocità massima: 800 m/s
Massa: 90 tonnellate



Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 Tecn. aggiornamento - TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO (aggiornamento/catturato)
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)



VCA della Bestia

Potenza di fuoco: 170
Copertura: 6%
Manovrabilità: Elevata
Corazza: 160
Velocità massima: 580 m/s
Massa: 180 tonnellate



Tecnologia richiesta - MOTORE DEL CACCIA
 TECNOLOGIA DI COLLEGAMENTO (catturato)

Tecn. aggiornamento - ARMA EMP (aggiornamento/catturato)
 MOTORE AVANZATO DEL CACCIA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)

Fregata Multi-Raggio della Bestia

Potenza di fuoco: 3900
Copertura: 90%
Manovrabilità: Media
Corazza: 4.200
Velocità massima: 330 m/s
Massa: 10.200 tonnellate



Tecnologia richiesta - MOTORE DELLA FREGATA
 CANNONE IONICO AVANZATO

Tecn. aggiornamento - MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)



Fregata-Sciame della Bestia

Potenza di fuoco: 1400
Copertura: 12%
Manovrabilità: Media
Corazza: 4.000
Velocità massima: 345 m/s
Massa: 9.900 tonnellate



Tecnologia richiesta - MOTORE DELLA FREGATA

Tecn. aggiornamento - COSTRUZIONE MICRO-NAVE (catturato)
 MOTORE AVANZATO DELLA FREGATA (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Rimorchiatore Pesante (Fregata Rostro) della Bestia

Potenza di fuoco: 2500
Copertura: 6%
Manovrabilità: Media
Corazza: 5.100
Velocità massima: 378 m/s
Massa: 12.900 tonnellate



Tecnologia richiesta - POSTBRUCIATORE (aggiornamento/catturato)

Tecn. aggiornamento - CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)
 ROBOT RIPARATORI (aggiornamento/catturato)



Lavoratore della Bestia

Potenza di fuoco: -
Copertura: -
Manovrabilità: Media
Corazza: 1.800
Velocità massima: 365 m/s
Massa: 5.200 tonnellate



Tecnologia richiesta - NESSUNA
 Tecn. aggiornamento - SISTEMI DI RIPARAZIONE (aggiornamento/catturato)
 CAPACITÀ DI RECUPERO (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Elaboratore della Bestia

Massa: 89.000 tonnellate
Potenza di fuoco: 2500
Corazza: 45.100
Copertura: 80%
Manovrabilità: Scarsa
Velocità massima: 235 m/s



Tecnologia richiesta - NESSUNA
 Tecn. aggiornamento - CAPACITÀ DI RACCOLTA DEI CRISTALLI
 SISTEMI DI RIPARAZIONE (aggiornamento/catturato)
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

Sentinella della Bestia

Potenza di fuoco: 290
Copertura: 15%
Manovrabilità: Elevata
Corazza: 400
Velocità massima: 225 m/s
Massa: 21 tonnellate



Tecnologia richiesta - COSTRUZIONE MICRO-NAVE (catturato)
 Tecn. aggiornamento - CAMPO DI FORZA LIVELLO 1 (aggiornamento/catturato)
 CAMPO DI FORZA LIVELLO 2 (aggiornamento/catturato)
 CAMPO DI FORZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)
 SENSORI AVANZATI
 CORAZZA LIVELLO 3 (aggiornamento/catturato)

PARTE CINQUE -- RICONOSCIMENTI
 E SUPPORTO TECNOCO



Capo Design

Michael Gyori

Design

Martin Cirulis
Christopher Mair
Chris Stewart

Sceneggiatura / manuale

Marcus Skyler

Design gioco singolo / sceneggiatura

Ryan Dy
Marcel Barker
David Salsman

Cinematiche

Fred Dee
Matthew Leigh

Direzione artistica

Sean Thompson

Capo grafico

Glenn Barnes

Grafica texture

Grant Corless
Laurie Kindiac
Susannah Skerl
Stuart Ure

Modellazione astronauti

Sean Thompson
Glenn Barnes

Primi piani & fondali

Sean Thompson

Direzione tecnica

Peter A. Grant

Programmatore capo

Roger Milne

Programmatori

Peter A. Grant
Peter Holubowicz
David Salsman
Jamie Seward

Programmazione addizionale

Marcel Barker
Ryan Dy
Darren Grant
Michael Gyori

Programmazione audio / produzione addizionale

Terry Jones

Composizione musica

Studio Production
Paul Ruskay
Greg Sabitz
Studio X Productions
Vancouver, Canada

Effetti sonori

Roger Savoie
Headroom Studios
Vancouver, Canada

Cataclysm Remix

Greg Sabitz
Todd Shillington

Stesura dialoghi

Rob Plotnikoff

Supporto IT

Greg Dalton
Mark McIntyre

Direttore responsabile

Brian Thalken



Produttore esecutivo

Jay Scott

Responsabile finanziario

Lance Davis

Verificatore

Kelly Gibson

Voci

Brendan Beiser
Graem Castell
Arinn Dembo
Heidi Ernest
Peter Flemming
Rinko Gulubovic
Pam Hyatt
Joe Keithly
Campbell Lane
Rob Morton
Briany Richy
Elizabeth Carol Sabakoff
David Sobolov
Scott Swanson
Sam Vincent

Voci addizionali

Marcel Barker
Glenn Barnes
Martin Cirulis
Terry Jones
Rob Plotnikoff
Roger Savoie
Susannah Skerl
Chris Stewart

Vicepresidente Sierra

J. Mark Hood

Produttore Sierra

Jeff Pobst

Assistente alla produzione Sierra

Bernadette Pryor

Vicepresidente marketing Sierra

Jim Veevaert

Direttore marketing Sierra

Koren Buckner

Responsabile linea Sierra

Craig Davison

Assistente marketing Sierra

Adam Fossa

Produttore marketing Sierra

Glenn Oliver

Produttore web Sierra

Guy Welch

Responsabile informazioni marketing Sierra

Ingrid Pelzer

Assistente informazioni marketing Sierra

Jelaine Kraetsch

Responsabile linea europea Sierra

Djamil Kamal

Responsabile relazioni pubbliche Sierra

Hilary Crowley



**Responsabile anziano
relazioni pubbliche
Sierra**

Genevieve Ostergard

**Coordinatore relazioni
pubbliche Sierra**

Kellie Hobin

Servizi creativi Sierra

Orlena Yeung

**Design confezione
Sierra**

Shane Thompson

**Stesura confezione
Sierra**

Mark Sivertsen

**Design grafico
manuale**

Cheryl Sweeney

Illustrazioni manuale

Glenn Barnes

Fred Dee

Matt Leigh

Sean Thompson

**Responsabile CQ
Sierra**

Gary Stevens

**Supervisore CQ
Sierra**

Ken Eaton

Capo test CQ Sierra

Torsten Reinl

Test CQ Sierra

Erinn Hamilton

Phil Kuhlmeier

Brad Rosenthal

Abhishake Behl

Zach Hayes

Craig Marshall

**Responsabile centro
compatibilità Sierra**

Pat Callahan

**Tecnico centro
compatibilità Sierra**

Sean Meichle

**Certificazione
prodotto Sierra**

Dan Neel

**Responsabile supporto
tecnico Sierra**

Brian Moss

**Capo supporto
tecnico Sierra**

Tracy Green

**Ingegnere supporto
tecnico Sierra**

Dave Johnson

**Produttori
localizzazione Havas**

Paul Cooke

Flavie Gufflet-Dowling

Peter Lynch

**Tecnici localizzazione
Havas**

Horia Geaman

Sean Forsyth

Stephen Forsyth

Joanne Russell

**CQ localizzazione
Havas**

David Hickey

Marcos Morandeira

**Localizzazione
grafiche Havas**

Emer Morrisey

Bill Sweeney

David Fleming

Produttore ROW

Warren Wright

Produttore Titan

Ross Perez

Ingegnere capo Titan

Erik DeBonte

Ingegneri Titan

Mike Nicolino

Lee Olds

Noel Wade

Brian Rothstein

Len Skiena

Dean Webster

**Capo test CQ
Sierra.com**

Eric Harman

Test CQ Sierra.com

David Cain

Tecnico PC

Alec Vondjidis

**Ringraziamenti speciali
a:**

Christoph Paul Von Hugo Sapinsky

Tiffany Jones di Studio X Productions

Maria Jose Doyle di Universal Voices

Daryl Martin di Lucas Talent, Inc.

Gail Murphy di The Characters Talent Agency

Doug Paterson di Big World Productions

Tina Savoie di Headroom Studios

Union di BC Performers

I ristoranti McDonald del Canada

Jack Holubowicz

Jamieson Clark

I beta-tester di Cataclysm

I focus-tester di Cataclysm

I Pop Dogs

I RDogs

Troy Bruckner

Flora Graham

relicnews.com

well-of-souls.com

Lequipaggio HW di IRC

Chris Denschikof

Lee Pederson

Dan Dick

Crista Winchester

Arinn Dembo

**Ringraziamenti speciali a:
Havas Interactive**

Hubert Joly

Dave Grenewetzki

Dave Williamson

Ralph Giuffre

Suki Hayre

Brad Nelson

Emmanuel Schalit

Kelly Zmark

Mark Iverson

Michael Fuller

Christine Smith

Patricia Rice

Beth Freeman

Patricia Smith

**Ringraziamenti extra-
speciali a:**

Scott Lynch

La squadra di Homeworld

I ragazzi di WON

Alex Garden

Con amore:

Alle nostre famiglie e agli amici

Copyright

Bink Video

Homeworld

Sierra Studios

Relic Entertainment Inc.

Barking Dog Studios Ltd.





GARANZIA

LEGGETE CON ATTENZIONE IL SEGUENTE ACCORDO DI LICENZA PRIMA DI INSTALLARE IL PROGRAMMA SOFTWARE.

Questo programma software, tutta la documentazione cartacea o elettronica e tutte le copie o i lavori derivati di questo programma (da qui in avanti "Programma") e dei suoi materiali sono protetti da copyright di Sierra On-line Inc., delle sue concessionarie o dei suoi fornitori. L'uso del programma è regolato dai termini del seguente accordo di licenza ("Accordo di Licenza").

Il programma è esclusivamente per vostro uso personale, entro i termini dell'accordo di licenza: qualsiasi utilizzo, riproduzione, o ridistribuzione del programma all'infuori dei termini di detto accordo è espressamente proibito.

ACCORDO DI LICENZA D'USO

1. Licenza d'uso limitata.

Sierra On-line Inc. ("Licenziatario") vi concede una licenza d'uso limitata e non esclusiva, che voi accettate installando il programma, per l'installazione e l'uso di una (1) copia del programma per vostro uso personale, su un PC o su un computer portatile. Non potete inserire in rete il programma o installarlo o utilizzarlo in altro modo su più di un computer, a meno che ciò non sia espressamente previsto nella documentazione di riferimento:

(a) Il Programma contiene un editor di livelli ("Editor") che vi consente di creare livelli personalizzati e altro materiale per vostro uso personale in congiunzione col Programma ("Nuovi materiali").

(b) Il programma dispone di una funzionalità multigiocatore.

Il Programma viene concesso in licenza, non venduto. La vostra licenza non vi garantisce alcun titolo di proprietà sul Programma.

2. Proprietà.

Tutti i titoli, i diritti di proprietà e quelli di proprietà intellettuale del programma e di tutte le sue copie ed elementi (inclusi, ma non limitati ad altri titoli, codici per computer, temi, oggetti, personaggi, nomi dei personaggi, storie, dialoghi, frasi, locazioni, concetti, grafica, animazioni, audio, composizioni musicali, effetti audio-video, metodi operativi, diritti morali, documentazione allegata e qualsiasi applicazione inclusa nel programma) restano di proprietà del Licenziatario e dei suoi concessionari. Il programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Tutti i diritti riservati. Il programma contiene materiali concessi in licenza; i licenziatari del Licenziatario possono proteggere i propri diritti in caso di violazione di questo accordo.

3. Responsabilità dell'utente finale.

A. In quanto soggetti ai termini dell'accordo di licenza sopra riportato, non potete, in toto o in parte, copiare, fotocopiare, riprodurre, tradurre, decompilare, derivare, modificare, disassemblare o creare lavori derivati basati sul programma, o rimuovere qualsiasi avviso di proprietà o etichetta presente nel programma, senza il previo permesso scritto del Licenziatario.

B. Il programma vi è concesso in licenza come singolo prodotto. Le sue varie parti non possono essere separate per l'uso su più di un computer.

C. Potete usare il programma per vostro uso personale, ma vi rimane vietato:

(i) vendere, ricavare interessi o trasferire riproduzioni del programma a terzi, in qualsiasi maniera, come noleggiare, prestare o concedere il programma in licenza ad altri, senza il previo consenso scritto del Licenziatario;

(ii) pubblicare e/o distribuire immagini grafiche, suoni, file, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto del Programma (per uso personale oppure commerciale, come in volantini e pieghevoli, come pure su vostri siti web personali o commerciali); utilizzare immagini prelevate da computer per identificare individui o entità in modo che si crei la sensazione di una loro associazione con uno dei nostri prodotti o servizi;



(iii) utilizzare il Programma o una qualsiasi sua parte, immagini, file audio, font, grafica, simboli, animazioni, fotografie, database o altro contenuto per uno scopo commerciale, incluso ma non solo l'uso in un cyber café, in un centro di giochi per computer o in qualsiasi struttura di questo tipo;

(iv) la creazione o la fornitura di servizi di gioco per il programma o l'emulazione o l'utilizzo dei protocolli di comunicazione del Licenziatario nelle funzioni in rete del Programma, attraverso emulazione del protocollo, tunneling, modifiche o aggiunte a componenti del programma, uso di altri applicativi o di qualsiasi altra tecnica non ancora nota o sviluppata, per qualsiasi fine, incluso, ma non solo, il gioco in rete su Internet, il gioco in rete su servizi commerciali o non-commerciali, o come parte di reti di aggregazione, senza il previo consenso scritto del Licenziatario

4. Trasferimento del programma.

Potete trasferire in via permanente tutti i diritti concessivi da questo accordo di licenza, posto che il destinatario del trasferimento accetti di sottostare ai suoi termini e che voi rimuoviate il programma dal vostro PC o computer portatile.

5. Termine dell'accordo.

Questo accordo di licenza rimane in vigore fino a quando non viene terminato. Potete terminare l'accordo di licenza in qualsiasi momento, tramite la distruzione del programma e dei nuovi materiali con esso creati. Il Licenziatario può, a sua totale discrezione, mettere fine a questo accordo di licenza qualora voi non rispettiate i termini e le condizioni in esso contenuti. In tal caso, siete obbligati a distruggere immediatamente il Programma e qualsiasi Nuovo materiale.

6. Controlli sull'esportazione.

Questo programma non può essere esportato, scaricato o trasferito in altro modo in una delle nazioni colpite da embargo commerciale da parte degli U.S.A., né ai loro cittadini, come pure in stati compresi nella U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals, oppure negli U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. Installando questo programma, accettate queste condizioni e garantite di non trovarvi in, oppure di non essere sotto il controllo di, una tale situazione né un cittadino di uno stato compreso in tali elenchi.

7. Garanzia limitata.

IL LICENZIATARIO DISCONOSCE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL SOFTWARE, AL MANUALE E ALL'EDITOR. IL PROGRAMMA, IL MANUALE E L'EDITOR SONO FORNITI "COSÌ COME SONO", SENZA ALCUNA GARANZIA NÉ IMPLICITA, NÉ ESPLICITA, COMPRESA, MA NON SOLO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, RISPONDEZZA A UN PARTICOLARE SCOPO E NON INFRAZIONE. IL LICENZIATARIO DISCONOSCE INOLTRE QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL FUNZIONAMENTO DI QUESTO SOFTWARE DOPO L'ANNO 2000. IN PARTICOLARE, IL LICENZIATARIO NON GARANTISCE CHE LE PRESTAZIONI E LA FUNZIONALITÀ DEL PROGRAMMA NON SARANNO INFLUENZATE DA UNA DATAZIONE ANTECEDENTE, COINCIDENTE O SUCCESSIVA L'ANNO 2000, OPPURE CHE IL PROGRAMMA SARÀ IN GRADO DI FUNZIONARE CORRETTAMENTE, FORNENDO E/O RICEVENDO INFORMAZIONI CON DATE A CAVALLO DEI DUE SECOLI, COMPRESO IL CORRETTO SCAMBIO DI INFORMAZIONI SULLA DATA FRA PRODOTTI O APPLICAZIONI. QUALSIASI GARANZIA CONTRO LA VIOLAZIONE CHE PUÒ ESSERE FORNITA NELLA SEZIONE 2-312(3) DELL'UNIFORM COMMERCIAL CODE O IN QUALSIASI ALTRO STATUTO STATALE COMPARABILE È ESPRESSAMENTE NEGATA.

L'intero rischio derivante dall'uso o dalle prestazioni del Programma, del manuale o dell'editor è a vostro completo carico.

Il licenziatario, comunque, fornisce un periodo di garanzia di 12 mesi a partire dalla data d'acquisto del programma, per quanto riguarda il fatto che il supporto che lo contiene resterà privo da difetti nei materiali o di lavorazione.

Durante questo periodo di tempo, il prodotto, se difettoso, sarà sostituito gratuitamente dietro presentazione della copia originale difettosa, unitamente a un documento che ne comprovi l'acquisto (scontrino), presso il punto vendita dove è avvenuto l'acquisto.



8. Limitazione di responsabilità.

IL LICENZIATARIO E I SUOI CONCESSIONARI O ASSOCIATI NON POTRANNO IN ALCUN CASO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI IN QUALSIASI MISURA PER PERDITE DI PROFITTO DI QUALUNQUE TIPO PROVOCATE DALL'UTILIZZO DEL PROGRAMMA O DELL'EDITOR, INCLUSI, MA NON SOLO, LA PERDITA DI VANTAGGI, LA SOSPENSIONE DI LAVORO, IL BLOCCO O IL MALFUNZIONAMENTO DI COMPUTER, COME NON SARANNO RESPONSABILI DI QUALSIASI ALTRO DANNO O PERDITA COMMERCIALE.

Alcuni stati non consentono l'esclusione o la limitazione dei danni incidentali o consequenziali, oppure permettono limitazioni alla durata delle garanzie implicite, per cui le limitazioni sopra esposte potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

9. Rimedi appropriati.

Riconoscete qui il fatto che il Licenziatario sarebbe irrimediabilmente danneggiato qualora i termini di questo accordo di licenza non fossero rispettati, pertanto accordate al Licenziatario il diritto, senza alcun limite, di avvalersi di rimedi applicati in rispetto a quanto contemplato da questo accordo di licenza, oltre a tutta una serie di altri rimedi che potrebbero essere comunque a disposizione del Licenziatario secondo le leggi in vigore.

10. Varie.

Questo accordo di licenza è stato concepito ed è in vigore secondo le leggi inglesi e qualsiasi disputa a esso relativo sarà risolta in accordo con le leggi dello stato italiano. Questa licenza può essere emendata, modificata o alterata solamente in forma scritta e posto che entrambe le parti accettino l'emendamento, la modifica o l'alterazione proposta.

Qualora una qualsiasi parte di questo accordo sia ritenuta non applicabile, essa sarà applicata al massimo grado consentito dalla legge e l'intera parte restante di questo accordo resterà pienamente in vigore.

I termini e le condizioni di una licenza stampata che accompagna eventualmente il Programma sono preminenti rispetto a qualsiasi termine o condizione di licenza eventualmente presenti nel Programma o che compaiano su schermo.

Affermate di aver letto e compreso tutto l'accordo di licenza soprastante e di essere a conoscenza del fatto che, installando il programma, accettate di sottoporvi alle limitazioni e ai termini di detto accordo. Riconoscete anche che l'accordo di licenza rappresenta l'unico ed esclusivo accordo tra voi e il Licenziatario e che esso sostituisce qualsiasi altro accordo preesistente o contemporaneo, sia esso orale o scritto, e qualsiasi altra comunicazione intercorsa tra voi e il Licenziatario, compresi accordi parziali scritti oppure licenze contenute nell'aiuto on-line che accompagna il Programma.



ASSISTENZA TECNICA

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti Leader attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20, al seguente numero verde: **800-821177**

Potete collegarVi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on line della sezione assistenza (potete scrivere un mail utilizzando l'apposito form).

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

GARANZIA SIERRA & NOTE LEGALI

L'accordo di licenza Sierra per l'utente finale, la garanzia limitata e la procedura per la restituzione si trovano nel file EULA.txt, presente sul CD. Potete visionare questi elementi anche durante l'installazione del prodotto.

©2000 Sierra On-Line, Inc.

Tutti i diritti riservati

Stampato negli Stati Uniti d'America

Sierra è un marchio registrato di Sierra On-Line, Inc.

Direct 3D è un marchio e Microsoft e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, immagazzinata in un sistema di recupero o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi metodo, elettronico, meccanico, tramite fotocopie, registrazione o altro, senza il previo consenso scritto di Sierra On-Line, Inc.



NOTE:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

